Cadeau : GEAR KRIEG le jeu en encart, prêt-à-jouer



BACKSTAB n°39

Le magazine des jeux de rôles

backstab

Vampires

Cet été ça gicle au ciné !

La Fin du Monde !

Pétage d'univers...

Les Royaumes Oubliés

Débarquent en v.f.

Concours Microsoft

Gagnez une G-Force 4 et des Dungeon Siege !

Bonus: Poster Géant



N°39 Juin/Juillet 2002 - Bimestriel



CONCOURS : Gagnez des B.O. du film Blade II

SCÉNARS Apocalypse : Fading Suns, Cthulhu, Royaumes Oubliés, Secrets de la 7ème Mer, D&D3...

On ne vous parlera pas. . .

... de Star Wars Episode 2, tout simplement parce que tout le monde va le faire, en long en large et en travers, et qu'avant même de mettre le pied dans la salle vous aurez lu l'équivalent d'un bottin en articles sur le script, les effets spéciaux, la vie sentimentalo-sexuelle des acteurs et j'en passe... On se garde plutôt de la place pour le JDR, rien que le JDR, avec un numéro spécial Apocalypse plein de scénarios à gros budget : come-back des Grands Anciens, déversement du Styx sur les Royaumes Oubliés, explosion des Jump Gates de Fading Suns... Pas franchement dans la dentelle, mais entre le premier tour des Présidentielles, la musique de Bénito, les news WotC et ces saisons qui ne ressemblent plus à rien, il faut se rendre à l'évidence... tout fout le camp ma bonne dame !

Patrick Renault



Visuel de couverture La Reine des Damnés, Aimablement fourni par HIGH LINE

Rédaction
Backstab
17 rue de Clignancourt
75018 Paris, France
Tél. : 01 53 19 85 50
E-Mail : backstab@darwin-project.com

Rédacteur en chef :
Patrick Renault

Secrétaire de rédac', S.O.S. rédacteur & Co : Benoît Attinost
"Responsable Graphik" : Bertrand Bès
(illus@creactions.com)
Responsable Éditeurs U.S. : Cyril Pasteau
Responsable Coupons Promo : Cyril Pasteau

Relectures et corrections :
Société KANEDA

Rédacteurs : François Alix, Benoît Attinost, Jean-François Beney, Gaëtan Bothorel, Charlotte Bousquet, Olivier Collin, Croc, Michaël Croitoriu, Thomas Féron, Mélanie Frerichs-Cigli, Olivier Guillo, Hiéronymus Kartak, Sandy Julien, Philippe Lecomte, Cyril Pasteau, Geoffrey Picard, Miguel-Andrea de Rosario, Johan Scipion, Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor, Maurice Viz, et 7.7.

Illustrations : Bertrand Bès, Benjamin Fracasso, Grrr, John Kovalic, Éric Liberge, Sura Kazo, Nicolas Malfin, Thierry Masson, Laurent Merillou, Joël Mouclier, Cécilia Paraire, Stéphane Poinsot, Franck Poterlot, Anne Rouvin, Jérome Simon.

Remerciements : merci à High Line pour le visuel de couverture, à Microsoft pour le concours Dungeon Siege, à l'Agence Mercredi pour le poster Blade II et le concours, à Robert Dubois de DP9 (Thanks again !) pour le jeu en encart, aux éditions Bragelonne pour le cadeau d'abonnement, à Multisim pour l'échange, à tous les éditeurs qui nous donnent des préversions, et à toutes les boutiques ayant participé aux coupons promo.

Musique d'ambiance : N.I.N.
Site du mois : www.xicons.com

Backstab est édité par Darwin Project, SARL de Presse au capital de 7.700 Euros. RC : Paris R.C.S. (2001B13510)
Siège social : 17, rue de clignancourt
75018 Paris, France.
Gérant : Sylvain Pilet

Dépôt légal : à parution

ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 6 numéros - France métropolitaine : 29 Euros, étranger : 35 Euros

Production
backstab
17, rue de Clignancourt
75018 Paris, France
E-Mail : backstab@darwin-project.com
Directeur de la Publication : Sylvain Pilet
Abonnements, V.P.C. : Karine Fournier
Maquette : Bertrand Bès, Laurent Merillou, Sylvain Pilet
Impression : Assistance Printing (FR)
Printed in France - Imprimé en France

SOMMAIRE n°39

En couverture


Page 19

Fallait pas faire chier…


Page 84

D&D 3 dans la langue de Zidane


Page 23

Flinguer son univers de jeu, cours de rattrapage !


En encart

La Guerre Mondiale revue et corrigée

Magazine

100% Jeux

Critiques

Divers

Courrier



Chère Backstab Team,

Je vous le confirme, il y a effectivement de nombreuses rumeurs et bruits qui courent à votre sujet (c'est vrai qu'il y en a des drôles, il y en a même qui frisent l'abominable, mais chut !). Or, l'essentiel, n'est-ce pas le résultat ! Laissons donc de côté les déductions faciles et les on-dit. Parlementons franchement : entre nous, cette nouvelle cadence de travail, ce ne serait pas une occasion inespérée de glander deux fois plus, par hasard ? (Et puis si ça tombe, c'est parce que vous avez calculé que la plupart des lecteurs de Backstab n'achètent Backstab qu'une fois sur deux, mais chut !). Malheureusement, je suis désolé de vous l'apprendre si singulièrement, mais… c'est que justement, ça n'arrange pas les lecteurs, votre solution. C'est vrai, pourquoi payer le même prix pour la même quantité d'un mag qui paraît deux fois moins ? Et oui… Une négociation s'impose. Mais soyons lucides, vous préférez miser sur la paisible naïveté des accros au JDR plutôt que de proposer un véritable compromis. Vous ne publierez donc jamais cette lettre et j'en profiterai alors (privilège du pauvre oblige) pour dire que James Batavia est un légume vinaigré et que Kannibal Lecteur est encore plus navrant qu'un killer masqué !
Ah… ben heureusement qu'il y a quand même les petits plaisirs simples de la vie… !

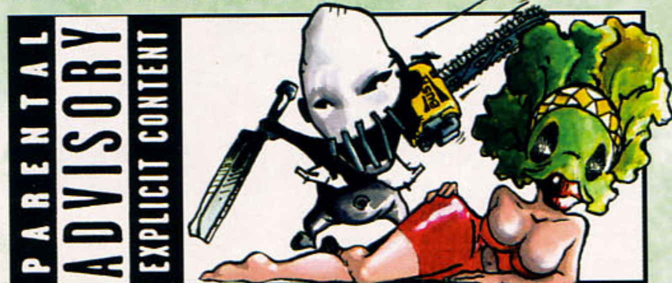
Tof (Pas de Calais)

Principe 1 : ne jamais négocier !

Tout le monde te le dira (sauf Batavia qui bave trop pour être audible), cher apprenti-terroriste-médiatique par correspondance, il ne faut jamais céder au chantage. Si tu persistes dans ta vocation de maître-chanteur à la menace à 0,30 Euros, je ne te ferai qu'une seule offre : le couteau de boucher (sale mais rapide) ou la tronçonneuse (sale mais rapide). Voilà, tu as le droit de choisir la destinée de tes abats. Ne me remercie pas, c'est cadeau. J'adore faire plaisir aux gens qui remettent Batavia à sa juste place : la cuvette des toilettes. Mais revenons à ton attentat épistolaire*.
Primo, tu dis que certaines rumeurs frisent l'abominable. C'est faux : Batavia n'a pas refait sa permanente "Jackson five style" récemment. P.A Vigor s'est juste teint en blond pour ressembler à Steevy mais il n'a pas été sélectionné pour le Loft 3 (en revanche, Monsieur $alade est retenu pour faire Loana … Va y avoir du sport dans la piscine et j'aimerai pas être Jean-Édouard).
Secundo, notre nouvelle cadence de travail est consécutive à l'application des 35 heures chez Backstab : 35 heures de travail quotidien alors que nous étions aux 48 heures journalières lorsqu'il fallait boucler chaque numéro dans le mois. Soit désormais 35 heures de discussion en PCV avec la mamie de Bucarest de Michaël C., notre stagiaire roumain, 35 heures de saillies drolatiques sans écouter "Rires & Chansons" pour Croc, 35 heures de pure haine de son prochain pour Goeff, 35 heures de Goth-Intégrisme pour Benoît Attinost, 35 heures consécutives sur Dark Age of Camelot pour les maquettistes… le Kiff intégral. Et avec toute la thune qu'on se met dans les fouilles, on s'offre royalement une grande frite au McDo© de Créteil… Un nirvana de milliardaire aux frais du rôliste, pas de doute mon gars ! Je vais d'ailleurs immédiatement prendre un RTT (Retard de Texte Trimestriel) en plantant là le courrier pour aller taquiner la Batavia à la batte de base-ball, car il faut battre le vert pendant qu'il est chauve !

Kannibal Lecteur, évinçant James Batavia

*épistolaire, du latin epistolaris, qui a trait à la correspondance par lettre. Exemple : Pour vos échanges épistolaires, Monsieur Salade vous conseille le 357 magnum parce que l'épistole s'enraye moins facilement que le revolver.
La culture c'est comme une petite amie. Si t'en as pas, faut arrêter l'acné et utiliser c'est Clean©… c'est cool !



Des vampires, du pulp et ma sœur en caleçon !

Nan, on déconne, j'ai pas de sœur. Merci Bénito pour ce titre en or... Plus sérieusement, une fois de plus ce numéro est bien chargé en actu. On a donc essayé de parler un peu de tout ce qui a retenu notre attention : une espèce de best-of des meilleurs trucs bien à découvrir absolument. Here we go !

Rumeurs

- Peter Adkinson a racheté la Gen Con. (75%)
- Sovereign Stones aurait acquis la licence de DragonLance D20. (45%)
- Un film sur Cthulhu serait en préparation. (13%) http://movies.fantasticfactory.com/dagon/default1024.htm
- Asmodée récupèrerait la gamme Prophecy. (36%)
- Pinnacle vuet publier un Hell on Earth D20. (27%)
- Il y aurait des poneys mutants dans Vermine. (12%)
- Une version Battletech de Mage Knight est en production. (47%)
- Retro-Futur, le prochain jeu de Multisim parle d'Angoisse, dans un un monde kafkaïen à la Dark City... (18%)
- La FFJDR propose un Kit JDR bien foutu, avec les infos dessus sur son site. (85%)

Luft Krieg



Après les robots qui font crrrcrrr durant la Seconde Guerre Mondiale, voici les avions qui font bzzzbzzz à la même époque. On trouve tout dans ce petit livret, y compris la méthode infaillible pour transformer un noyau d'avocat en ballon d'observation ! Ça ne s'invente pas ! À noter aussi, toujours dans la ligne *Gear Krieg*, la sortie de la campagne *Riddle of the Sphinx*, pour le JDR. L'action se passe en Égypte et démarre sur une vague de trahison des... vous n'en saurez pas plus ! C'est bien fait, fourni avec des fiches de PJ et un écran-couverture rigolos. 24,50 Euros pour le premier et 24,50 Euros pour le second, en v.o. chez DP9.





Wild Talents

Après un *Godlike* déjà surprenant, dont on attend le premier supplément *Will to power* (26 Euros), Hobgoblynn Press remet immédiatement le couvert avec *Wild Talents*, un JDR autonome qui reprend l'univers de *Godlike* après la guerre. Les Talents y sont visiblement plus nombreux et plus puissants : reste à voir ce qu'est devenue la toile de fond. On vous tient au courant dès qu'on a des infos précises, mais vous pouvez déjà vous régaler avec les visuels de Christopher Shy qui sont de toute beauté ! En v.o., 32 Euros.



Chaos Comicks



On ne croirait pas, comme ça, qu'il se sent frustré sur les *X-Men* (entre des Sentinelles nano-technologiques et la Bête qui découvre son homosexualité...), et pourtant, Grant Morrison s'offre chez DC Vertigo une série pour se défouler. *The Filth*, c'est son nom, devrait contenir tout l'univers délirant du scénariste, tout ce qu'il n'arrive pas à caser dans un *X-title*. D'ailleurs, on ne sait pas ce qu'il y a dedans, mais on aperçoit des dauphins psioniques, des singes de la NKVD et des films de propagande des années 50... Ça doit être sorti quand vous lisez ces lignes, CQFD : allez l'acheter !



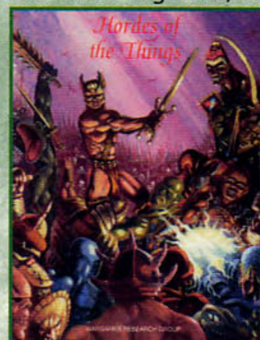
Vampire ?

Blade 2 arrive sur nos écrans et sur notre poster. On se souvient du premier *opus*, et surtout de sa scène d'introduction. Le deux nous gratifie en plus d'un scénario. Si vous aimez Explosateur... heu... *Exterminateur*, ce film pourra vous donner quelques idées de scènes ou d'armes rigolotes. À voir pour se détendre. Sur les écrans le 19 Juin.



Hordes Of the Things

Un bruit de couloir nous a alerté il y a peu. *Hordes Of the Things*, le *wargame* fantastique simple et ludique dont la dernière version date de 1991, ferait bientôt peau neuve. Il semble que les éditeurs soient pour le moment en pleine négociation avec Terry Pratchett, pour intégrer dans la règle les créatures de l'univers de cet auteur prolifique et délirant. La sortie serait pour ce printemps ! Bon, mais pour tous ceux qui auraient oublié les principes de ce jeu, voilà un petit rappel. D'abord, premier avantage, une partie dure une heure à tout casser. Ensuite, on joue en tactique avec une armée d'une trentaine de figurines, donc pas trop de peinture à faire. En plus, et c'est là qu'est le vrai bonus : vous jouez ce que vous voulez !!! Pas de listes d'armée obligatoire, ce qui fait que tout est permis. Plus techniquement, la règle s'apparente à DBA et n'existe qu'en anglais. Après vous pourrez pas dire qu'on ne vous tient pas informé, bande de petits veinards !



WotC donne dans la licence...







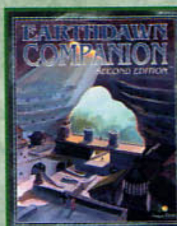
Les nouveautés *D&D3* de chez WotC sont un peu moins alléchantes qu'à l'habitude. *Stronghold Builder's Guidebook* (tout sur la construction des places fortes, châteaux, etc, 27 Euros) et *Book of Challenges* (des pièges à gogo pour vos donjons, 39 Euros) donnent l'impression que WotC se met à faire du supplément "licence D20" comme tous les petits éditeurs !!! Manque d'idées, ou regrets d'avoir abandonné un marché rentable ? Heureusement, les amateurs des Royaumes Oubliés se rattraperont avec *Faiths and Pantheons*, qui décrit tous les dieux et tous les cultes de Faerûn (40,50 Euros).

Ça suçait déjà au Moyen-Age...



Elle arrive ! La nouvelle édition de *Dark Ages : Vampire* est en préparation chez White Wolf et devrait sortir cet été. Difficile d'en savoir plus pour l'instant, l'éditeur jouant la carte de la surprise, pour ce jeu à fans. Critique détaillée dans nos pages, dès qu'un exemplaire s'égare dans la crypte de nos bureaux... En v.o., 37 Euros.

Earthdawn, re-retour



Living Room Games augmente la seconde édition du livre de base d'*Earthdawn* d'un complément essentiel, le *Companion*. Il s'agit d'un supplément de qualité, mais qui s'adresse avant tout aux *hardcore fans*. Les autres pourront continuer d'utiliser la version première édition, traduite par Descartes. Environ 33 Euros, en v.o.

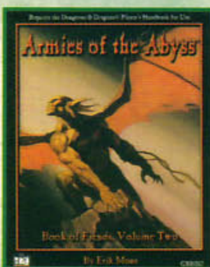
Chroniques du PLF

Broos fut le fanzine mythique consacré à *RuneQuest*. Les articles gloranthiens de cet ancêtre de *Tatou* sont désormais tous en ligne sur un site fédérateur : **http://pavis.free.fr/prax**. 66 pages avec la dernière MAJ ! Ah, et le site web d'Ekbir, qui décrit une région de Greyhawk "administrée" par des Français, est disponible sur **www.ekbir.org**.

Dungeon 92 = Polyhedron 151



Le magazine biclassé qui se retourne, version mois de mai : côté face, de superbes scénars (visez Moby Dick, page 72 !), côté pile, pas moins de cinquante pages de *Spelljammer* version D20, avec plein de pions de vaisseaux à découper. Le retour de *Donjons* dans l'espace (pardon, le phlogiston) ! Pour anglicistes uniquement.



Armies of the Abyss

Après les légions des Enfers, Green Ronin s'intéresse aujourd'hui aux Abysses dans un bestiaire qui couvre autant les princes démons et leurs domaines de prédilection, que leurs minions. Contrairement au *Deities and Demigods*, *Armies of the Abyss* a le bon goût de ne proposer aucune caractéristiques pour Orcus et ses potes. Nos amis Gros Bills n'auront qu'à se rabattre sur l'antique *Monster Manual II*... En v.o., 18 Euros.

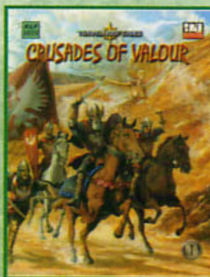


Hellboy RPG !



Le comics culte de Mike Mignola, *Hellboy*, va enfin être adapté en JDR ! Les fans (qui n'est pas fan d'*Hellboy* ?) se jetteront donc cet été sur *Hellboy RPG*, édité par Steve Jackson Games sous licence Dark Horse. Le jeu inclura un épisode de BD inédit, un *sourcebook* complet sur l'univers, et les joueurs y incarneront des agents du BPRD, dont Hellboy *himself* ! Que du bonheur, même si le système de jeu sera du *GURPS* pure souche, ce qui n'enchantera aucun joueur français. D'un autre côté, qui dit *GURPS* dit aussi Phil Masters à l'écriture (entre autres), et ça, c'est un gage de qualité... En v.o., 30,50 Euros.

Crusades of Valour



Ça vous dit une petite croisade ? Aller chatouiller un peu ces satanés hérétiques qui prient le dieu du mal, puisqu'on est à *Donjons* et que c'est tout bénéf d'aller leur casser la gueule, rapport aux xp et au matos à piller ? Comme d'hab avec Mongoose, on n'est pas volés sur la quantité. Le prix, c'est 22 Euros et la Fée Clochette est page 56.

Un Gear dans ta face !



Voici arrivé le nouveau supplément qui fera bouger votre campagne de *Heavy Gear. Spaceship Compendium*, comme son nom ne l'indique pas, ne se cantonne pas exclusivement à une liste de vaisseaux surarmés et prêts à déchaîner les feux de l'enfer sur Caprice. Certes, de tels vaisseaux sont présentés, avec schémas et statistiques à l'appui, mais on trouve aussi des références sur l'astroport de Caprice, des idées de campagne, des PNJ et de nombreuses informations destinées à donner un aspect réaliste à votre univers de jeu. Ce supplément prend toute sa dimension dans une campagne spatiale et à grande échelle, où la possibilité d'utiliser toutes les caractéristiques des vaisseaux existe. Comme d'habitude, on peut constater le sérieux de l'éditeur concernant la qualité de l'ouvrage, le détail apporté à chaque fois pour les aspects jeu de rôles/jeu tactique et la présence de nombreuses illustrations toujours de bonne qualité. Que du bon. En v.o , 22 Euros.



On ne vous parle pas...

... de *L'Attaque des Clones*, parce que tout le monde va le faire, on vous l'a déjà dit. Par contre, vient de sortir un nouveau jeu vidéo, tout droit issu de l'univers de *Star Wars, Jedi Knight 2 : Jedi Outcast*. Les vétérans de la souris et du clavier retrouveront les joies de l'incarnation d'un chevalier Jedi dans ce deuxième épisode. À vous les combats au sabre laser, les sauts de dix mètres de haut et la télékinésie. Sachez aussi que le jeu est doté d'un mode multi-joueur, où on a entendu dire que des duels étaient organisés ! Fan de *Star Wars*, voilà un jeu qui vous permettra de baver autre part que dans les salles de ciné. 56 Euros.



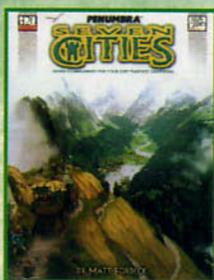
Qui se dressera contre l'empereur Uglub ?

Il y a toujours des optimistes pour sortir de nouveaux JDR med-fan. Ah oui, mais *The Riddle of Steel* est le seul à être approuvé par l'Association pour la renaissance des arts martiaux ! Le système de combat est soigné et le monde est dérivé du nôtre, un peu à la *Terres de légendes*. En dur et en v.o., pour 40 Euros, par Driftwood Publishing, et rajoutez www. et .com au titre pour visiter le site web.



1, 2, 3, 4, 5, 6 ... 7

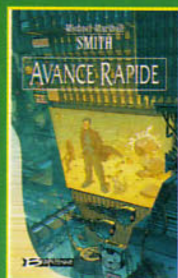
Après le succès de *Seven Strongholds*, Atlas Games continue sur sa lancée en publiant pour sa gamme D20 Penumbra, *Seven Cities*, un supplément qui vous livre clé en main sept sites urbains tous plus vivants les uns que les autres, d'un simple village à une grande ville. Du matos utile et bien ficelé, à utiliser dans votre propre campagne. Une réussite. En v.o., pour 27 Euros.



À lire dans l'herbe

Janvel a retrouvé sa mère ! Mais n'était-il pas en train de voyager dans un éclair ? Vous le saurez en lisant *Le Roi des Cendres*, troisième et dernier tome de la Chronique des Féals de Matthieu Gaborit. Bragelonne nous propose également une excellente réédition *d'Avance Rapide*, le chef d'œuvre qui a lancé l'Anglais Michael Marshal Smith. Enfin, pour les fans, *Darkmoon* sera le prochain Gemmell, deuxième *opus* du cycle des Pierres de Sang. Que du bon, à lire ou à relire !





CITOYENS DU MONDE ENTIER, DEPUIS QUATRE-VINGTS ANS, NOUS VIVONS SOUS LE RÈGNE DU MENSONGE !

DEPUIS LE JOUR DU CONTACT, TOUT CE QUI FAIT LA GRANDEUR DE L'HUMANITÉ A ÉTÉ MIS ENTRE PARENTHÈSES POUR ATTEINDRE «LE PLUS NOBLE DES OBJECTIFS» : LA RENCONTRE DES ÉTRANGERS.

NOUS NOUS SOMMES PRÉPARÉS,
NOUS AVONS CONSTRUIT LES TITANOPOLES.
NOUS AVONS ATTENDU.

MAIS PETIT À PETIT, TOUT NOUS A ÉTÉ ARRACHÉ :
NOTRE LIBERTÉ D'ACTION ET DE PENSER.

PUIS, IL Y A DEUX ANS, TOUT A BASCULÉ. LORS DE SA FAMEUSE CONFÉRENCE DE PRINCETON, LE PR EINSTEIN A PRÉSENTÉ UN NOUVEAU MODÈLE MATHÉMATIQUE DE L'UNIVERS, QUI CONTREDIT LE DOGME OFFICIEL.

UN MODÈLE QUI PROUVE L'INEXISTENCE DES ÉTRANGERS !
NOUS SOMMES SEULS DANS L'UNIVERS, SEULS FACE AUX AGENCES,
FACE À UN SYSTÈME SANS AUCUNE LÉGITIMITÉ.

REGARDEZ LA RÉALITÉ EN FACE
REJOIGNEZ LA RÉSISTANCE !



VOUS ÊTES DES MILLIONS À ÊTRE CONSCIENTS DE LA TYRANNIE
DES AGENCES SANS OSER AGIR.
ALLIONS-NOUS ET RIEN NE POURRA NOUS ARRÊTER.

RÉSISTEZ. NOUS NE SOMMES PAS LOIN.
NOUS VOUS TROUVERONS ET ENSEMBLE NOUS ARRACHERONS LA VICTOIRE.

« CHAQUE INSTANT HORS DE LA TUTELLE DES AGENCES EST UN SUCCÈS.
CHAQUE ACTE QUI NE RENTRE PAS DANS LEURS SCHÉMAS EST UN TRIOMPHE.
CHAQUE PENSÉE LIBRE EST UNE VICTOIRE. »

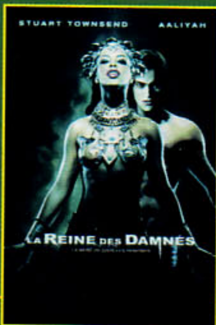
CATACOMBES DE PARIS, 20 NOVEMBRE 1950
JEAN MOULIN

RÉTROFUTUR est une œuvre de fiction

OCTOBRE 2002 **RÉTROFUTUR** LE NOUVEAU JDR CRÉÉ PAR **MULTISIM**

... En pire !

La Reine des Damnés fait illogiquement suite à *Lestat le vampire*. Soyons clairs, si vous êtes Goth et que Cruxshadows, mademoiselle Manson et Thérion sont des noms qui vous parlent, courez voir ce film. Les joueurs de *Vampire* pourront y aller, pour voir à quoi ressemble un ancien en colère et une chasse de sang qui tourne mal ! Sur les écrans le 19 Juin.



Mais on va le retrouver...

Il est enfin sorti ! On vous en avait parlé depuis bien longtemps : *Paradis Perdu*, la BD d'Ange et de Varanda, vient tout juste de sortir. Les scénaristes d'*INS/MV* et l'illustrateur d'*INS/MV* pour une série avec des Anges et des Démons qui… ne ressemble PAS à *INS/MV*. Si vous ne nous croyez pas, lisez-le. C'est bien et les planches couleur (après la version N&B dans la collec' 2B) sont époustouflantes. Enjoy !!! 12 Euros chez Soleil.







Prophecies of the Dragon

WotC crée la surprise en signant une bonne grosse campagne pour *Wheel of Time* dont les événements se situent en parallèle de ceux des douze premiers tomes français de la saga de Robert Jordan. L'intrigue qui tourne autour de l'emprise de Rand al'Thor sur *saidin* n'a rien d'une promenade de santé. Les fans pouvaient difficilement espérer mieux. En v.o., pour 41 Euros.



Break the law...

Il est toujours la loi, mais en D20 maintenant. *Judge Dredd*, la célèbre série de comics de *2000 AD* avait déjà eu droit à une adaptation en JDR chez GW, mais c'était il y a déjà de nombreuses années et le jeu est désormais introuvable. Les fans peuvent donc se réjouir et réviser leur Code Pénal du XXIIe siècle, car c'est Mongoose Publishing qui a récupéré les droits d'adaptation et qui nous prépare une nouvelle édition D20, qui ne devrait pas tarder à sortir. On nous promet du 260 pages bien tassées, en couverture rigide et avec des illustrations qui le font bien. Juges de tous poils, faites chauffer vos motos et préparez-vous à arpenter de nouveau les rues de Mega-City One. En v.o., pour 37 Euros.



La déco du rôliste...

Les éditions Dolmen ne chôment décidément pas, preuve en est la sortie il y a quelques semaines d'un joli Hobbit, surfant sur la vague du *Seigneur des Anneaux*, et l'arrivée imminente d'un guerrier Orc à la pause on ne peut plus dynamique. Au passage, vous pouvez désormais visiter leur site web, au : **www.dolmen.ws**



Enter the Viking

Par Odin, ce premier supplément pour *Runes* s'est fait attendre ! Il devrait désormais être dans les bacs de votre boutique préférée. Toujours aussi bien présenté et illustré, ce recueil de 80 pages vous propose une dizaine de nouvelles rencontres, et un scénario plus détaillé. De quoi renouveler vos parties pour quelques temps, en v.o. chez Atlas Games, pour 21,50 Euros.



C'est toujours meilleur...

Si la seconde édition de *Unknow Armies* n'est pas déjà dans votre boutique de JDR, c'est que vous ne devez pas habiter dans le bon monde parallèle. Dommage pour vous. Vous passez juste à côté d'un énorme pavé de 256 pages, plein de promesses de joie et de bonheur pour les fans d'occultisme underground (12 écoles de magie, 14 avatars…). On invente la criticomancie pour vous dire ce qu'on en pense, dès qu'on en reçoit un exemplaire non-piégé. En v.o. chez Atlas Games, pour 43 Euros (quand on aime…),



On n'a toujours besoin d'un petit pulp chez soi...

La vague de JDR pulp n'en finit pas de ne pas finir chez les éditeurs américains. Après les gros, plus prompts à réagir, ce sont les petits qui s'engouffrent dans la brêche. La toute jeune maison d'édition Torchlight Games vient de sortir *Danger Quest*, un JDR pulp retro-futuriste plutôt sympa. Le monde est attachant, même si la présentation laisse parfois à désirer (en v.o., 37 Euros). Et on attend toujours les *Fobidden Kingdoms* d'Otherworld Creations, annoncés pour cet été et résolument plus orientés exploration à la *Indiana Jones*…







Un coup du sort...

Fantasy Flight ne manque pas de ressource et ajoute ce mois-ci un nouveau supplément D20 à sa gamme, intitulé *Spells & Spellcraft*. Comme vous l'aurez deviné, il s'agit de 180 pages sur les sorts, rien que les sorts, et encore les sorts, pour *D&D3*. On y trouve en vrac : une centaine de nouveaux sorts (forcément), de nouvelles magies, des infos sur les bibliothèques d'ouvrages magiques, quelques artefacts, etc. Détail dans notre prochain numéro, par nos experts en *D&D3*. En v.o., pour 30,50 Euros.

COMMANDEZ AISÉMENT PAR TÉLÉPHONE OU PAR FAX EN MENTIONNANT VOTRE N° DE CARTE BLEUE VISA / MASTERCARD ET DATE D'EXPIRATION OU PAR COURRIER EN JOIGNANT UN CHÈQUE OU MANDAT DU MONTANT DE VOTRE COMMANDE + 6 € DE FRAIS DE PORT POUR LES COMMANDES < 70 € - FRANCO DE PORT EN METROPOLE À PARTIR DE 70 € - ENVOIS À L'ÉTRANGER : 12 €

JEUX DU MONDE

14 RUE M. FONVIEILLE - PASSAGE ST JÉRÔME - 31000 TOULOUSE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 HEURES À 19 HEURES

FAX : 05 62 27 18 10 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - TEL : 05 61 23 73 88

LIVRAISONS EN FRANCE METROPOLITAINE SOUS 48 H (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

Les caractères en italique signalent les ouvrages en langue étrangère - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock - Les nouveautés parues entre le 06/03/02 et le 07/05/02 sont signalées par une puce « • »

D & D 3ème Edition VF	
Manuel des Joueurs	33,00€
Guide du maître	33,00€
Manuel des monstres	33,00€
• Ecran du maître	14,00€
Feuilles de personnages	15,10€
D&D le jeu d'aventures	33,00€
• De chair et d'acier	24,23€
• Les gardiens de la foi	24,23€
• Le guide de l'orient	42,28€
D & D 3rd Edition VO	
Psionics Handbook	29,50€
Manual of the Planes	34,00€
• *Deities & Demigods*	35,50€
Hero Builder's Guidebook	19,06€
Tome & Blood	22,00€
Enemies & Allies	17,50€
Song & Silence	22,80€
• *Masters of the Wild*	25,00€
Deep Horizon	10,50€
Speaker in Dreams	10,52€
The Forge of Fury	12,50€
The Standing Stone	10,50€
The Sunless Citadel	13,00€
Heart of Nightfang Spire	10,50€
Lord of the Iron Fortress	12,00€
• *Bastion of Broken Souls*	12,50€
D20 SYSTEM VF	
Mort à Freeport	9,99€
Terreur à Freeport	9,99€
Démence à Freeport	9,99€
Le sang d'Oblivion	12,89€
Les enfants d'Oblivion	12,89€
La danse de fer	14,25€
Le pic de Malmort	9,99€
Witchfire, nuit la plus longue	12,89€
L'ombre de l'exilé - Witch. 2	13,30€
De chaînes et de ténèbres	17,10€
• L'ombre d'Orauhrshaa	17,10€
Prince Dragons	26,60€
Archipels	
La guerre des ombres	18,25€
L'ombre du héros	18,25€
L'éveil des ombres	19,55€
Carnets de voyage	33,01€
Ecran Archipels	14,25€
• **Ravenloft**	33,25€
Les terres balafrées	
Encyclopédie Monstrueuse	33,25€
Atlas de Ghelspad	15,64€
Reliques & Rituels	32,59€
Mithril, la cité du golem	22,80€
Ecran des terres balafrées	13,03€
Val-Faust, cité des nécrom.	23,75€
• Les terriers des hommes-rats	22,80€
Odyssée	
Akrasia, la voleuse d'instants	10,86€
Merveilles des anciens	14,25€
D20 SYSTEM VO	
• ***Call of Cthulhu***	45,00€
Deadlands	30,00€
Horrors of the Weird West	22,71€
Way of the Huckster	17,53€
Way of the Gun	17,50€
• *Way of the New Science*	18,00€
Dinosaur Planet	22,71€
Diomin	23,63€
Dragonstar : Starfarer's Hbk	36,00€
Seafarer's Handbook	32,00€
Fading Suns	30,50€
Jade Dragons & Hungry Ghosts	18,00€
Kingdoms of Kalamar	42,53€
A Foe in Need	5,34€
Root of all Evil	17,53€
Forging Darkness	17,53€
Coins Ends	17,53€
Midnight's Terror	19,06€
Harvest of Darkness	19,06€
Aldriv's Revenge	17,53€
Sirens Ruze	16,01€
Deathright	18,00€
Lands of Mystery	19,50€
The Invasion of Arun'kid	16,00€
Geanavue : Stones of Peace	30,00€
• ***Metamorphosis Alpha***	18,00€
Oriental Adventures	37,00€
Creatures of Rokugan	30,00€
• *Treachery Reward*	3,90€
• *Unspoken Shame*	3,90€
• *Blood on White Petals*	3,90€
• *The daisho & the Ninja*	3,90€
Sovereign Stone	35,50€
Taan	22,71€
Codex Mysterium	35,06€
• ***Spycraft***	43,00€
• *Game Master Screen*	23,00€
Twin Crown Age of Exploration	30,00€
• *Broadsides*	23,50€
The Wheel of Time	42,69€
• *Prophecies of the Dragon*	36,00€
Adventure Keep (AEG)	
Dungeons	23,00€
Evil	23,00€
Dragons	32,00€
Undead	23,00€
• *Monsters*	30,00€
• *War*	23,00€
Avalanche Press	
Greenland Saga	17,53€
Jade & Steel	15,09€
Last Days of Constantinople	12,50€
Ragnarok !	15,09€
• *Doom of Odin*	21,50€
Twilight of Atlantis	16,00€
• *Black Flag : Pirates of the Car.*	21,50€
Bastion Press	
Arms & Armours	30,00€
Minions	30,00€
Villains	30,00€
• *Alchemists & Herbalists*	30,00€
Citizen Games	
Castle Dunmere	10,52€
The Secret at Greenrock	10,52€
• *Tome of the Dragon*	14,50€
Fast Forward Entertainment	
Demonic Lairs	16,00€
Encyclopedia Demons & Devils	35,75€
Fortress of the Ogre Chieftain	16,01€
Rings of Power	32,00€
Slave Pits of the Goblin King	14,48€
Temple of the Troll Gods	16,01€
• *Treasure Quests*	32,00€
Fiery Dragon Productions	
Silver Summoning	12,04€
NeMoren's Vault	12,04€
To Stand on Hallowed Ground	10,52€
Green Ronin Publishing	
Hell in Freeport	22,11€
Arcana : Societies of Magic	18,00€
• *Armies of the Abyss*	18,00€
• *Freeport : City of Adventure*	35,75€
• *The Shamans Handbook*	21,50€
Guildhouse	
The Succubus Bride	6,86€
A Green Place to Die	6,86€
Red or White	6,86€
Moongoose Publishing	
Slayers Guide to Hobgoblins	9,00€
Slayers Guide to Gnolls	9,00€
Slayers Guide to Centaurs	8,99€
Slayers Guide to Troglodytes	8,99€
Slayers Guide to Amazons	8,95€
Slayers Guide to Sahuagin	9,00€
• *Slayers Guide to Bugbears*	9,00€
• *Slayers Guide to Trolls*	9,00€
• *Crusades of Valour*	23,50€
Encyclo. Arcane : Demonology	16,62€
Encyclo. Arcane : Necromancy	16,62€
Encyclo. Arcane : Chaos Magic	16,00€
• *Encyclo. Arcane : Constructs*	16,00€
• *Encyclo. Arcane : Battle Magic*	16,00€
• *Encyclo. Divine : Shamans*	16,00€
Gladiator : Sands of Death	21,50€
Seas of Blood : Traveller's Tale	25,15€
Ships of the Elves	9,00€
• *Quintessential Cleric*	27,00€
Quintessential Fighter	27,00€
• *Quintessential Rogue*	27,00€
Skraag : City of the Orcs	16,00€
• *Stormhaven*	16,00€
Monkey Gold	
Caravan of Hope	11,43€
The Mask of Marruk	10,52€
Treasure of Elbard	12,04€
• *Sword of Justice*	18,00€
Mystic Eye Games	
The Pit of Loch-Durnam	13,57€
Nightmares & Dreams I	14,00€
Nightmares & Dreams II	14,00€
Mystic Warriors	18,00€
Of Places Most Foul	17,53€
Paradigm Concepts	
The Spear of Lohgin	13,57€
The Blood Reign of Nishanpur	13,57€
Bloody Sands of Sicaris	12,04€
Penumbra	
Three Days to Kill	9,91€
Thieves in the Forest	9,91€
Tide of Years	12,96€
Maiden Voyage	12,20€
En Route	25,00€
Beyond the Veil	12,00€
The Ebon Mirror	19,50€
Backdrops	10,50€
• *Seven Strongholds*	25,00€
Scarred Lands	
The Divine & the Defeated	25,15€
The Wise & the Wicked	19,06€
Burok Torn : City under Siege	19,00€
• *Secrets & Societies*	14,95€
Sword & Sorcery	
Beyond all Reason	11,50€
Book of the Eldritch Might	12,04€
Counter Coll. : Usual Suspects	16,00€
Counter Collection II	17,50€
Demons & Devils	10,52€
Demon God's Fane	10,50€
Giant's Skull	9,91€
• *If Thoughts Could Kill*	10,50€
Maze of Zayene	12,50€
Nature's Fury	12,50€
Of Sound Mind	11,50€
• *Psionics Toolkit*	12,50€
• *Queen of Lies*	11,50€
Rappan Athuk	10,50€
Rappan Athuk II	12,50€
The Siege of Durgam's Folly	10,52€
• *The Tomb of Abysthor*	15,00€
• *What Evil Lurks*	12,95€
Troll Lord	
A Lion in the Ropes	7,00€
Dogs of War	8,99€
Dzeebagd : Beneath Inzae	8,38€
Galaf's Grave	6,86€
The Malady of Kings	8,38€
Divers	
A Distant Echo	10,52€
Adventures Areas	12,96€
Brotherhood of Prophecy	12,04€
Dark Tower	22,71€
• *Evil's Lesser Minions*	12,50€
In the Depths of Blackwater	10,52€
• *Campaign Magazine #2*	7,00€
• *Gaming Frontiers #2*	21,50€
• *Hostile Climes #1(Depths of...)*	23,00€
Gryphon's Legacy	15,09€
Mythic Races	32,00€
• *Spells & Spellcraft*	32,00€
The Tomb of Tobin's Hills	8,99€
What's that Smell ?	12,04€
AD & D	
Bestiaire Monstrueux	**30,34€**
Feuilles de personnages	**8,99€**
Ecran du Maître de Donjon	**5,95€**
Mythes & Légendes	**15,09€**
Combat et Tactiques	**15,09€**
Talents et Pouvoirs	**15,09€**
Magie et Sortilèges	**15,09€**
Campagnes de haut niveau	**15,09€**
Le Livre des Artefacts	**12,04€**
Les mondes de TSR	**15,09€**
Guide constructeur de donj.	**7,47€**
L'épreuve du Guerrier II	**4,42€**
L'épreuve du Magicien II	**4,42€**
L'épreuve du Clerc	**4,42€**
L'épreuve du Voleur	**4,42€**
La nuit des Profondeurs	**22,71€**
Le Sceptre aux 7 morceaux	**22,71€**
Le cercle brisé	**5,95€**
Les donjons du désespoir	14,34€
L'Université de Magie	**8,99€**
Retour tombe des horreurs	**25,76€**
Les dieux des monstres	**10,52€**
Manuel complet des Elfes	**10,52€**
Manuel complet du Barbare	**10,52€**
Manuel complet des Gnomes	**15,09€**
Manuel complet du Barde	**12,04€**
Manuel complet du Druide	**10,52€**
Manuel complet du Guerrier	**15,09€**
Manuel complet du Paladin	**10,52€**
Manuel complet du Prêtre	**10,52€**
A Darkness Gathering	11,50€
A Hero's Tale	13,72€
Bastion of Faith	19,06€
Complete Book of Villains	19,06€
Dawn of the Overmind	16,00€
Destiny of Kings	9,91€
Encyclopedia Magica 1, 2 ou 4	28,20€
Evil Tide Monstrous Arcana	10,50€
Eye of Doom	10,67€
Eye to Eye	17,53€
Eye of the Wyvern	5,49€
Fighter's Player Pack	16,77€
Jakandor Island of War	22,50€
Jakandor Island of Destiny	25,00€
Jakandor Land of Legend	25,00€
Monstrous Comp. Annual II	19,00€
Monstrous Comp. Annual IV	22,11€
Moonlight Madness	12,50€
Myghty Fortress Sourcebook	14,03€
Night of the Shark	10,37€
Priest's Player Pack	16,77€
Priest's Spell Comp. Vol.1	28,20€
Priest's Spell Comp. Vol.3	27,29€
Reverse Dungeon	19,67€
Road to Danger	13,57€
Sages & Specialists	20,58€
Sea of Blood	14,48€
The Apocalypse Stone	18,14€
The Awakening (Diablo)	24,39€
Treasure Tales	17,53€
TSR Jam 1999	12,96€
Wizard Spell Comp. Vol. 2 ou 3	28,20€
Wrath of the Minotaur	5,49€
Royaumes Oubliés	**30,34€**
Le monde des elfes noirs	**15,09€**
Le Draconomicon	**15,09€**
Les ruines de Montprofond	**22,71€**
Elfes de l'eternelle rencontre	**15,09€**
Les catacombes de Soirétoile	**7,47€**
Empires de la côte	**8,99€**
La Tour Maudite	**3,81€**
Les Carnets d'Elminster	**18,14€**
Carnets d'Elminster App. 1	**5,95€**
Ruines de chateau Zenthil	**22,71€**
Le retour de Randal Morn	**3,81€**
Secret de la forêt des araignées	**3,81€**
Marco Volo "Arrivée"	**7,47€**
Marco Volo "Départ"	**7,47€**
Marco Volo "Voyage"	**7,47€**
Religions & Avatars	**22,71€**
Une Déesse aux Enfers	**7,47€**
Forgotten Realms	44,50€
• *Forgotten Dungeon Screen*	14,00€
Demihumans of the Realms	19,06€
Gold & Glory	10,52€
Heroes Lorebook	21,00€
Into the Dragon's Lair	19,00€
Pages of the Mages	18,14€
Pool of Radiance	19,06€
Sea of Fallen Stars	28,20€
Secret of the Magisters	22,50€
The City of Ravensbluff	27,29€
The Wyrmskull Throne	14,48€
Volo's Guide to Baldur Gate	18,14€
Warriors & Priests of Realms	21,19€
Wizards & Rogues of Realms	21,19€
Planescape	**22,71€**
Bestiaire Monstrueux	**15,09€**
La frontière de l'infini	**5,95€**
The Well of Worlds	18,14€
Uncaged : Faces of Sigil	21,50€
Dark Sun	
Tribus-esclaves	**10,52€**
Négociants des sables	**10,52€**
L'alliance voilée	**10,52€**
Vallée de feu et de cendres	**10,52€**
Dark Sun Campaign Setting	
Arcane Shadows	18,29€
Astician Gambit	18,29€
Black Flames	21,34€
Merchant House of Amketch	21,34€
Dragonlance	
Chaos Spawn	16,00€
Dragon's Keep	12,20€
Knight's Sword	7,47€
More Leaves from the Inn...	26,00€
Rise of the Titans	20,00€
Seeds of Chaos	16,00€
Wild Elves	8,99€
A Saga Companion	16,50€
Citadel of Light	24,00€
Fate Deck	9,00€
Heroes of Sorcery	21,00€
The Sylvan Veil	21,19€
Greyhawk	
L'aventure commence	**22,71€**
Guide du joueur	16,51€
D& D Gazetteer	10,52€
Return of the Eight	16,01€
Return to Temple of Elemental	32,00€
The Doomgrinder	12,04€
Ravenloft	**15,09€**
Contact mortel	**10,52€**
Guide Van R. des Vampires	**10,52€**
Un festin de gobelins	**10,52€**
Le navire de l'horreur	**10,52€**
Guide Van R. des fantômes	**10,52€**
La demeure de Strahd	**10,52€**
Iles d'Epouvante	**10,52€**
Children of the Night : Ghosts	19,67€
Children of Night : Werebeast	21,19€
Chilling Tales	13,72€
Domains of Dread	31,86€
Forged of Darkness	13,57€
Monster Hunter's Vol.1	27,29€
Monster Hunter's Vol. 2	24,70€
Monster Hunter's Vol. 3	27,29€
The Nightmare Lands	21,19€
The Shadow Rift	30,00€
Van Richt. Guide Ancient Dead	14,48€
Van Richten's Guide to Fiends	14,48€
Van Richten's Guide to Vistani	14,48€
Van Richt. Guide to Werebeasts	14,48€
Van Richt. Guide to the Created	14,48€
Ravenloft 3rd Edition	28,81€
Secrets of the Dread Realms	15,50€
• *Denizens of Darkness*	34,95€
Mystara Karameikos	39,48€
Dungeon Master Survival Kit	13,72€
Joshuan's Almanach	17,53€
Mark of Amber	24,39€
Night of the Vampire	13,57€
Players Survival Kit	9,91€
Poor Wizard's Almanach	13,72€
Red Steel Savage Baronies	27,44€
AD & D Pocket	
Dragonlance Adventures	12,04€
Greyhawk Adventures	12,04€
Manual of the Planes	12,04€
Wilderness Survival Guide	12,04€
Dragonlance Classic Vol. II	34,91€
AGONE	39,10€
Ecran	8,69€
Carte Royaumes Crépusc.	11,59€
Le monarque des longuilles	12,31€
Le bestiaire	23,90€
Abyme	40,55€
Codex nain	5,34€
Codex satyre	5,34€
Codex ogre	5,34€
Codex géant	5,34€
La sentence de l'aube	28,24€
L'art de la magie	26,07€
L'art de la conjuration	25,34€
Les organisations	22,33€
• Les Automnins	25,18€
ALL FLESH MUST BE EATEN	34,50€
• *Enter the Zombie*	23,50€
AMBRE	36,06€
Chevalier d'Ombre	36,06€
ARS MAGICA (4th Ed.)	35,50€
L'alliance brisée de Calebais	15,79€
La Tempête	17,81€
La Crête des Brumes	25,92€
Un conte d'hiver	18,68€
• ***ARROWFLIGHT***	26,50€
ATLANTYS	34,61€
Ecran	15,09€
BITUME	15,79€
Paris-Brest	15,79€
Pizza - Piquette	15,79€
CHANGELIN	37,51€
Ecran	15,79€
CHATEAU FALKENSTEIN	36,06€
L'ère de la vapeur	23,03€
CHILL	35,92€
Ecran	12,74€
De chair et de sang	15,93€
Lycanthrope	18,29€
• ***CONSPIRACY X GURPS***	36,00€
Les ombres de l'esprit	24,62€
Nemesis	21,72€
Exodus	24,62€
CYBERPUNK	
Chrome	18,25€
Chrome II	18,25€
Chrome III	20,86€
Chrome IV	18,68€
Night city	31,72€
Protect & Serve	20,86€
Les Enfants de la Nuit	20,86€
Corporates book I	18,25€
Eurotour	18,25€
Arasaka Brainworm	14,34€
Wildside	19,55€
Home of the Brave	23,75€
Firestorm : Stormfront	23,75€
Firestorm : Shockwave	23,75€
• ***DANGER QUEST***	35,75€
DARKEARTH 2ème Edition	37,65€
Ecran	8,69€
Les Marcheurs	18,10€
Croisade Ville Mouvement	26,79€
Les pyramides de Nâh	24,62€
Les Carnets de l'Obscur	26,07€
Artefacts	23,90€
Les Initiés	24,62€
Le Shankr	24,62€
La vapeur	26,07€
Les éclaireurs de Gaïa	26,07€
Les secrets de l'obscur	26,07€
• L'avant	25,18€
DEADLANDS (V. F)	28,97€
The Quick & the Dead	26,79€
Le Livre des Morts	24,62€
Le Livre des Hucksters	22,45€
Le Grand Labyrinthe	31,86€
Aller Simple pour l'Enfer	13,76€
Smith & Robards	25,34€
Critters, vermines, & abomin.	24,62€
La Croix et le Colt	24,62€
Au nom de la Loi	24,62€
La danse des esprits	26,07€
Grisaille City	24,62€
Hundred Miles & Years	17,10€
DONJON CLEF EN MAINS	15,09€
EARTHDAWN	41,85€
Accessoires Maître de Jeu	17,38€
Les Brumes de la Trahison	17,23€
Le Compagnon	27,37€
Barsaive	34,61€
Corrompue	16,66€
Horreurs	22,45€
Parlainth	31,72€
Aventures à Parlainth	15,79€
La Trame Brisée	15,79€
Les dagues de Cara Fahd	18,54€
Créatures de Barsaive	27,37€
L'Empire Theran	37,51€
• *Barsaive in Chaos*	23,50€
ECRYME	31,72€
Ecran	13,76€
Eole	19,99€
Itinérance	18,54€
ELÉKASË	31,72€
Entre Ombres et Lumières	20,28€
Carte	9,91€
Armageddon	21,00€
ELFQUEST	24,48€
Ecran Elfquest	14,34€
ELRIC	37,05€
Ecran	14,34€
Démons & Magie	18,29€
Le chant des enfers	18,29€
Le loup blanc	18,29€
Les sorciers de Pan-Tang	20,89€
Périls des jeunes royaumes	20,89€
Les Seigneurs des Mers	20,89€
Melnibone	32,59€
La Nef des Fous	19,26€
Les Versets Impies	20,28€
Est Inconnu	20,28€
Atlas Jeunes Royaumes	30,85€
Les Mers du Destin	27,37€
Les Architectes du Destin	27,37€
Crises Vimirlennes	15,21€
Le sac d'Imrryr	14,34€
EXALTED	26,00€
• *Dragon Blooded*	31,00€
EXTERMINATEUR	37,51€
Ecran	11,59€
Guide du conteur	14,34€
Manuel de survie	23,46€
Vengeurs	20,90€
• Le livre du défenseur	21,85€
FADING SUNS	40,85€
• Seigneurs mondes connus	25,18€
Byzantium Secundus	21,50€
Fiefs : Hawkwood	7,00€
Fiefs : Al Malik	8,00€
Fiefs : Hazat	9,00€
Fiefs : Li Halan	9,00€
Fiefs : Decados	9,90€
Into the Dark	23,00€
Legions of the Empire	21,50€
Merchants of the Jump Web	23,00€
Players Companion	30,00€
Sinners & Saints	17,50€
Spies & Revolutionaries	23,00€
Star Crusade	30,00€
Star Crusade II : Lost Worlds	23,00€
Vorox : Alien Expeditiont	21,50€
War in the Heavens : Lifeweb	21,50€
Weird Places	16,00€
• *Heretics & Outsiders*	21,00€
FENG SHUI (V.F.)	33,02€
La nouvelle chair	20,13€
Retour en grâce	20,13€
Ecran	14,34€
Ascenseur pour ailleurs	20,13€
Quatre bâtards	10,86€
L'ombre de la roue	23,03€
Mange ça…	18,25€
…dans ta face	18,05€
Burning Shaolin	11,40€
• ***GODLIKE***	48,00€
• ***GODSEND AGENDA***	28,50€
GUILDES EL DORADO	40,55€
La route de Syrius	21,72€
L'art Guildien	21,72€
Le rêve de Silec Octalt	21,72€
L'art étrange	21,72€
Le triomphe de Beltégeuse	21,72€
Les carnets pourpres	5,34€
Les Vennd'ys	18,25€
Le Loom	27,37€
Terra Incognita n°1	5,34€
Requiem des Ombres	33,17€
Atlas Volume 2	27,37€
L'aube des prophètes bleus	25,34€
Les Ashragors	19,55€
L'aventurier	26,07€
Les Kheyza	19,55€
Les Gehemdals	19,55€
L'Automne des Mages	23,90€
• L'art guerrier	22,33€
GURPS	
Cyberpunk	20,13€
Japon	20,13€
Western	20,13€
Peuples Imaginaires	21,58€
Vampire	27,37€
GURPS (3rd edition revised)	35,00€
• *Cliffhangers*	27,00€
• *Hand of Steel - WWII*	10,50€
• *Horror 3rd Edition*	27,00€
Traveller	23,63€
• *Deck Plans #6*	23,00€
HAWKMOON	36,50€
Ecran	14,34€
L'île brisée	20,86€
La France	33,08€
La Kamarg	18,29€
L'empire ténébreux	20,86€
Les portes du Paradis	20,86€
Chair et métal	20,86€
Seigneur des sans masques	27,37€
L'Espanya	27,37€
Fils de Granbretanne	19,99€
Royaumes de l'Est Tome 1	19,55€
Royaumes de l'Est Tome 2	19,55€
Chroniques : Roy. de l'est	19,55€
Atlas Germanique	19,95€
• Chroniques Germaniques	18,53€
HEAVY GEAR (2nd Ed.)	32,00€
• *CEF Spaceship Compendium*	19,50€
• *Life on Utopia*	23,00€
HERITIERS DE KADESH	21,43€
• ***HERO SYSTEM 5th Edition***	51,50€
HERO WARS	27,52€
Glorantha	26,07€
Carte de Glorantha	10,14€
Ecran	11,59€
Hero Wars : Pavis	23,17€
Glorantha : Pavis	23,17€
L'arche d'Anaxial	26,79€
Les héritiers de Zola Fel	24,70€
• *Path of the Damned #1*	27,00€
• *Trade Talk #10*	7,30€
HYSTOIRE DE FOUS	28,82€
Des Recettes de la Folie	14,34€
Pas de caténaires pour les…	20,28€
IN NOMINE SATANIS	31,72€
Mors ultima ratio	18,25€
Il était une fois	18,25€
Deus ex machina	18,25€
Rigor Mortis	18,25€
Hell on Wheels	18,25€
Le guide des Anges	24,48€
Le guide des Démons	24,48€
Sympathy for the Devil	18,25€
New World Order	18,25€
Encyclopedia Spiritis	24,48€
Encyclopedia Spiritis II	25,92€
Old School	18,90€
J.R.T.M	ÉPUISÉ
Trésors des Terres du Milieu	24,77€
Valar & Maïar	20,86€
La Comté	29,98€
Minas Tirith	29,98€
Les rangers du nord	17,40€
JI-HERP (2ème Edition)	37,51€
KULT - RUMEURS	27,37€
• **KULT - AU-DELÀ DU VOILE**	32,78€
L'APPEL DE CTHULHU 5.5	28,82€
Ecran	12,50€
Créatures contrées du rêve	14,34€
Les mystères d'Arkham	23,03€
Demeures de l'épouvante	17,23€
Kingsport	17,23€
Le manuel du gardien	15,79€
Le guide du Caire	18,54€
Le livre des monstres	12,89€
Guide de Londres	17,09€
L'Aube Dorée	28,82€
Delta Green	37,51€
L'asile d'aliénés	14,34€
La malédiction des Chtoniens	14,34€
La trace de Tsathogghua	14,34€
Meurtre à Dunwich	7,10€
Terreur sur Arkham	9,99€
Terror Australis	15,79€
Les Grands Anciens	20,13€
Expériences fatales	17,23€
Retour à Dunwich	17,23€
Frères de sang	18,68€
Nightmare agency	18,68€
Destination épouvante	17,23€
Contes vallée Miskatonic	14,34€
Les astres sont propices	18,68€
La chose sur le seuil	17,23€
L'évasion d'Innsmouth	23,03€
Aventures région d'Arkham	18,68€
Frères de sang II	18,68€
Les sacrements du mal	24,48€
Etranges époques	17,23€
Trois Ombres	12,89€
Les oeufs de Karlatt	20,13€
Orient Express	37,51€
Utatti Asfet	24,04€
Masques de Nyarlathotep	33,17€
Contrées du rêve revisitées	25,92€
La Pierre Onirique	12,31€
No Man's Land	17,23€
Royaume des ombres	37,51€
LOS ANGELES 2035	28,82€
LA CASTE DES METABARONS	36,06€
L'univers des Métabarons	30,41€
Ecran & guide du meneur	17,23€
Les Maganats	21,72€
Les codes d'honneur	24,45€
LEGENDE DES 5 ANNEAUX	
• Guide du joueur 2ème Ed.	30,40€
La Voie de la Licorne	18,68€
La Voie du Crabe	17,96€
La Voie de la Grue	18,68€
La Voie du Lion	18,68€
La Voie du Phénix	23,03€
La Voie du Scorpion	17,96€
La Voie du Dragon	17,96€
La Voie de l'Ombre	23,03€
La Voie des clans mineurs	18,68€
La Voie du Loup	18,68€
La Voie de Shinsei	17,96€
La Voie du Naga	18,68€
La Voie de l'Outremonde	18,53€
Le Crépuscule de l'Honneur	11,44€
La nuit résonnera de 1000 cris	11,44€
Kyuden Seppun	17,96€
Kyuden Kakita	17,96€
Kyuden Asako	14,25€
Le Code du Bushido	11,44€
L'héritage des guerriers	18,68€
Les porteurs de Jade	23,03€
La tombe de Iuchiban	30,27€
Otosan Uchi	36,06€
Manuel de survie du maître	23,03€
Le moindre mal	11,44€
La voie du renouveau	16,15€
L'ère du vide	20,90€
La voie du Nezumi	20,90€
LE MONDE DE MURPHY	27,37€
LOUP GAROU 3ème Edition	37,65€
Ecran 3ème édition	11,59€
La voie des loups	15,64€
Rage sur New York	18,25€
Le livre du Ver	19,55€
Caerns	22,16€
Le Livre du Conteur	22,16€
Umbra, l'ombre de velours	23,46€
Hengeyokai	24,48€
Le guide des joueurs	32,59€
Les furies noires	21,85€
L'age des ténèbres	26,07€
• *Fianna Tribebook Revised*	15,50€
• *Storytellers Handbook Revised*	26,00€
LYONESSE	40,41€
Ecran	14,34€
MACHO WOMEN	18,66€
MAGE, L'ASCENSION	37,51€
Ecran	11,59€
La trâme du destin	15,64€
Technocratie : Progéniteurs	10,14€
La Toile Numérique	19,55€
Le Livre des Ombres	23,46€
Livre des Fondations	24,33€
Guide du conteur	14,34€
La longue route	23,75€
Le livre de la folie	24,23€
• *Dreamspeakers Revised*	15,50€
• *Euthanatos Revised*	15,50€
MAGGUS	36,21€
MEKTON Z	35,98€
Ecran	14,34€
Manuel Tactique	14,34€
Mekton Z Plus	20,13€
Bataillon Starblade	27,37€
Invasion Terre 1	18,68€
Invasion Terre 2	18,68€
MUTANT CHRONICLES	36,06€
La confrérie	21,58€
Impérial	21,58€
Manuel du franc-tireur	17,38€
Capitol	20,13€
NEPHILIM : Livre des joueurs	40,85€
NEPHILIM : Livre du meneur	40,85€
Ecran Nephilim Révélations	15,67€
Codex des Nephilim	22,33€
• Codex des Selenim	22,33€
L'Atalante fugitive	10,67€
Les mystères	17,53€
La Dame de 11 Heures	10,67€
Archives de St-Amand	17,38€
Le Livre Noir	10,67€
Arthuriades	27,37€
L'Apprenti	12,96€
Les Rose-Croix	25,92€
Arcanes : L'Etoile	5,34€
Arcanes : Le Soleil	5,34€
Arcanes : Le Jugement	5,34€
Arcanes : Le Mat	5,34€
L'assemblée du Seuil	25,92€
Les Akasha	18,54€
LOA (campagne Vaudou)	30,27€
Testament	25,92€
Les Templiers	13,03€
Le Compagnon	17,23€
Chroniques Apocalypse I	17,23€
Chroniques Apocalypse II	17,23€
Chroniques Apocalypse III	17,23€
Chroniques Apocalypse IV	17,23€
Chroniques Apocalypse V	21,00€
Selenim	13,03€
Les Figures	19,55€
Exils	25,92€
NOBILIS	42,65€
OBSIDIAN	34,61€
Ecran	14,35€
Arkanes	14,34€
PENDRAGON + MERLIN	39,90€
Ecran	12,81€
Chevaliers Aventureux	30,41€
Sang et luxure	20,86€
L'enfant roi	30,41€
Le roi spectre	20,86€
Au-delà du mur	20,86€
Montagnes sauvages	20,86€
La Forêt Périlleuse	20,86€
Noblesse Oblige	20,86€
Terres des Géants	20,13€
Saxons	24,70€
• Chevaliers	15,20€
POLARIS (2ème Edition)	31,72€
Pirates	18,25€
Gaïa	18,25€
Hégémonie	21,14€
Surface	21,14€
Mythes & Légendes des Pro…	18,25€
Encyclopédie Océano.	18,25€
La Ligue Rouge	20,14€
PREMIERS AGES	38,96€
Ecran	12,89€
Le glaive et la foi	25,92€
PROPHECY	37,53€
• Ecran 2ème edition	18,14€
Les foudres de Kroryn	14,34€
Les voiles de Nenya	14,34€
Les enfants d'Heyra	14,34€
Les ecailles de Brorne	14,34€
Les grands dragons	23,03€
Les forges de Kezyr	14,34€
Les compagnons de Khy	14,34€
Les orphelins de Szyl	14,34€
Les versets d'Ozyr	14,34€
Les secrets de Kalimsshar	23,03€
R. A. S	33,17€
Ecran	14,34€
RÊVE DE DRAGONS	36,21€
Un rêve en Boldzarie	10,67€
L'oeuf de Psiluma	10,67€
La dame des songes	10,67€
Poussière d'étoiles	10,67€
Château Dormant	10,67€
La ballade de Harpsichore	10,67€
L'Unirêve	24,24€
Trois reflets d'anciens rêves	24,62€
Le maître de Shamatoo	11,40€
ONIROS	23,17€
RIFTS MEGA	26,68€
• *Adventure Guide*	23,00€
• *Aftermath of War*	23,50€
• *Rifter #18*	8,95€
ROLEMASTER	
Rolemaster Compagnon 2	21,19€
Rolemaster Compagnon 3	18,25€
Rolemaster Compagnon 4	16,94€
Rolemaster Compagnon 7	21,43€
Compagnon de l'Oriental	16,94€
L'horreur d'Orgillon	10,37€
RUNE	31,86€
• *Enter the Viking*	19,50€
RUNEQUEST	35,92€
Ecran	12,81€
Les Dieux de Glorantha	30,41€
Monts Arc en Ciel	20,28€
Genertela	30,41€
Les ruines hantées	12,81€
Les Secrets Oubliés	27,37€
Les Guerriers du Soleil	30,41€
Le roi de Sartar	24,48€
Sous le signe du chaos	20,86€
Le maître des runes	20,86€
La voie du sabre	33,02€
Dorastor	30,41€
Trolls	31,72€
7ème MER	
Guide du joueur 2ème Ed.	30,40€
Ecran	15,85€
Chevaliers de la Rose et Croix	18,68€
La croix d'Erèbe	23,03€
Avalon	18,68€
Montaigne	18,68€
Rilasciare	18,68€
Eisen	18,68€
Castille	18,68€
Die Kreuzritter	18,68€
Vodacce	18,68€
Le collège invisible	18,68€
Ussura	18,68€
Los Vagos	20,90€
Vendel - Vesten	22,33€
Les filles de Sophie	20,90€
L'église des prophètes	18,53€
• Flots de sang	26,60€
SHADOWRUN 3ème Edition	36,10€
Ecran 3ème edition	11,59€
Mercurial	12,80€
Samouraï des rues	21,19€
Guide Néo-anarchiste	25,92€
Nations americains d'origine	31,14€
France	23,90€
Metacréatures Européennes	27,81€
Réalités Virtuelles 2.0	31,14€
Shadowtech	28,82€
Tirez sur le dragon	10,86€
Eclipse totale	10,86€
Le démon dans la bouteille	12,89€
La reine Euphoria	13,30€
Les voleurs de Narcopuces	14,34€
La dame de coeur	12,17€
Alerte rouge	15,79€
Elven fire	15,79€
Tir Tairngire	31,14€
Des pourris et des ombres	14,34€
Chiens de Guerre	21,58€
Témoin Oculaire	15,79€
Glow City Blues	15,79€
Tir Na Nog	31,14€
Premier Run	15,79€
Seattle 2060	27,37€
Corporate Download	25,65€
Cannon companion	22,33€
La magie du 6ème monde	27,84€
L'année de la comète	24,70€
SORCELLERIE	28,82€
SOIRÉE ENQUÊTE	
La mort s'habille de blanc	20,90€
Beverly Place	20,90€
• ***STAR TREK Players Guide***	36,00€
STAR WARS, Ed. Révisée	**30,34€**
Ecran	**6,86€**
Le guide de l'empire	**8,99€**
Le guide de l'alliance	**10,52€**
Manuel du général Craken	**6,56€**
Manuel du maître de jeu	**9,30€**
Cargos interstellaires	**10,37€**
Fragment bordure exter.	**8,38€**
Guide héritier de l'Empire	**12,04€**
La Bataille des Jedi	**13,26€**
Chasse à l'homme Tatooine	**4,42€**
Bataille du soleil d'or	**5,03€**
Outre Espace	**5,18€**
Pluie d'étoiles	**5,18€**
Les récupérateurs	**5,18€**
Le domaine du mal	**5,79€**
L'étoile de la mort	**7,47€**
Les coordonnées d'Isis	**5,79€**
Crise dans la cité des nuages	**5,95€**
Meurtre ds la cité des profon.	**5,79€**
L'enlèvement de crying…	**5,95€**
Supernova	**10,37€**
Eclaireurs	**10,37€**
Les étoiles jumelles de Kira	**8,38€**
Morts ou Vifs	**8,38€**
Darkstryder	**19,06€**
Aventures instantanées	**7,47€**
STAR WARS (D20 System)	42,90€
Character Records Sheets	11,59€
Secrets of Naboo	22,11€
Living Force Campaign Book	17,50€
Game Master Screen	11,50€
Secrets of Tatooine	23,17€
The Dark Side	34,50€
Rebellion Era Sourcebook	34,50€
Alien Anthology	29,50€
Starships of the Galaxy	27,50€
• *New Jedi Order*	34,50€
• *Tempest Feud*	32,00€
THOAN	42,72€
Ecran	12,81€
Arwoor	27,37€
TRAVELLER Books (0-8)	34,91€
• *JTAS 1-12*	36,00€
TRIBE 8	32,00€
• *Capal : Book of Days*	23,00€
VAMPIRE, 3ème edition	38,00€
VAMPIRE, Initiation	8,69€
Ecran	11,74€
Secrets du monde des Tén.	14,34€
Le guide de la Camarilla	33,25€
Le guide du Sabbat	32,59€
Les liens du sang	10,52€
Chicago by night	24,77€
Manuel du conteur	28,68€
Milwaukee by night	19,55€
Succubus club	22,71€
Eveil : Diablerie au Mexique	14,48€
Le livre du clan Toréador	15,64€
Le livre du clan Brujah	15,64€
Le livre du clan Gangrel	15,64€
Le livre du clan Tremere	15,64€
Le livre du clan Nosferatu	21,58€
Le livre du clan Malkavien	21,58€
Le livre du clan Ventrue	21,58€
Le livre du clan Assamite	21,58€
Le livre du Clan Lasombra	21,85€
Les nuits des prophéties	24,62€
Les péchés du sang	24,13€
• *Guide to the Anarchs*	26,00€
• *Archons & Templars*	21,00€
VAMPIRES D'ORIENT	28,68€
Hong Kong	23,03€
Univers vampires d'Orient	23,46€
Le sang & la soie	25,65€
VAMPIRE AGE TÉNÈBRES	33,17€
Ecran	11,59€
Livre des secrets du conteur	18,25€
Livre du clan Cappadocian	16,94€
Guide des joueurs	24,77€
Liber Constantinopolis	20,86€
Liber Transylvania	24,77€
Marée de Ténèbres	23,46€
Le Fils du Dragon	21,58€
Mauvais augures	21,58€
L'ascendant du dragon	23,90€
Trytique Sanglant I	21,58€
Trytique Sanglant II	22,16€
Trytique Sanglant III	21,58€
Tryptique Sanglant IV	23,75€
Liber Jerusalem	24,05€
Les trois piliers	25,65€
• *Under Black Cross*	15,50€
MONDE DES TÉNÈBRES	
Monde des ténèbres : France	28,82€
Momie : la résurrection	33,72€
WARHAMMER	28,82€
P.e.r.s.o.n.n.a.g.e	14,18€
Ecran	5,79€
La Campagne Imperiale	22,80€
Mort sur le Reik	23,03€
Middenheim	17,23€
Le pouvoir derrière le trône	20,13€
Kislev	21,58€
Repose sans paix	20,13€
Empire en flammes	21,58€
Le feu dans la montagne	17,23€
Le sang dans les ténèbres	15,79€
La mort sur son rocher	15,79€
Guerre au royaume des nains	17,23€
Sombre est l'aile de la mort	18,68€
Chateau de Drachenfels	18,68€
Pour la gloire d'Ulric	25,49€
Le nouvel apocryphe	21,58€
L'agonie du jour	23,46€
Marienburg	28,82€
• Coeur du chaos	27,08€
Best of Warpstone #1	25,00€
WRAITH : LE NÉANT	31,72€
Ecran	14,34€
Guide du Joueur	24,48€
Midnight Express	15,79€
ZOMBIES	36,06€
Ecran	18,29€
Fait des râles	20,57€
Momies	15,79€
Os et cultes	28,82€
Scenatorium	23,03€

All-Fiction : Newies but Goodies

On parle peu des produits dérivés dans ces pages et c'est dommage. *All-fiction* sont des petits nouveaux dans la vente sur le Net, qui font dans le jeu de rôles, la carte, mais aussi dans les *goodies* de vos films, livres, BD et manga préférés. Pourquoi on vous en parle ? Parce qu'en plus, ils sont sympas !
www.all-fiction.net

ALL FICTION
WWW.ALL-FICTION.NET

Sur un plateau...



Fantasy Flight Games nous a concocté deux jeux de plateaux sympas, *Maginor* et *Delta V*. Le premier vous met dans la peau d'un apprenti magicien dont l'ambition est d'obtenir la majorité des voix à un conseil d'oracles. *Maginor* est le nom du magicien qui rythme le déroulement du jeu. Pour deux à quatre joueurs, parties en 45 minutes, 30,50 Euros. *Delta V* est un jeu de mémoire, un peu comme *Crôa*, où il vous faudra réaliser des contrats dans l'exploitation du minerai sur des astéroïdes. Mémoire, tactique et coups fourrés amuseront jusqu'à quatre joueurs, parties en 30 minutes, pour 30,50 Euros.





On en sait plus sur Vermine !

L'auteur, c'est Julien Blondel, accompagné d'une équipe constituée "que par des amis". L'éditeur, c'est Yéti, à qui on doit déjà *Métabarons* et *Zoondo*. L'univers ? Un post-apo où les hommes se réfugient dans les souterrains, menacés par la mutation des insectes, parasites, larves et autres sales bestioles. Un mélange d'*Alien*, de *Druuna* et de *l'Armée des 12 singes*, à ce qu'on dirait. Les options de jeu ? Personnages gérés en groupe, points d'expérience pour le meneur, votes pour l'évolution du background, règles de gestion des scénarios, mutations, chamanisme, système sans compétence... Le seul défaut, c'est qu'il va falloir attendre octobre...





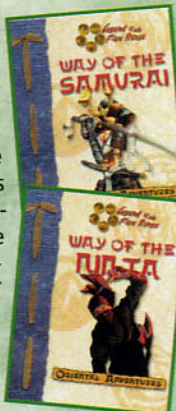
Goth & Poussière





Il n'y a pas si longtemps, on saluait le retour de *Ravenloft*. Le voici aujourd'hui traduit, et de belle manière, dans la langue de Molière, ce qui - c'est une bonne nouvelle - le rend accessible aux *dungeoners* strictement francophones. Et ce livre de règles en vaut vraiment la peine, sa *dark fantasy* horrifique le distinguant très agréablement du gros de la production D20 actuelle. *Take a walk on the dark side* !

Rokugan D20



Alors que la traduction française de *Rokugan D20* déboule dans les boutiques, la gamme US continue de s'étendre. Que les joueurs de *L5A* ou d'*Oriental Adventures* qui avaient peur de manquer de suivi soient rassurés : *Way of the Samuraï* et *Way of the Ninja* sont sortis, pour vous donner toutes infos utiles sur les techniques d'écoles et la magie shinobi, en D20 comme en système classique. Que du bonheur, pour 30,50 Euros, en v.o. chez AEG.

Prophecy : l'écran total

Il est très beau dans ses tons foncés, il est accompagné d'un supplément à part entière (64 pages, 42 dessins inédits, un scénario de qualité), c'est l'écran de la seconde édition de *Prophecy*. Il est agréable de voir qu'on ne nous vend pas seulement un bout de carton plié en quatre avec deux feuillets, mais un véritable produit. 20 Euros.



The Quintessential Cleric



Ce supplément pour les prêtres de *D&D3* est bien pratique, et c'est tout ce qu'on lui demande. Si vous êtes en panne d'idées et que vous êtes de ceux qui aiment customiser leur perso, il y en a pour 128 pages d'infos diverses signées Mongoose Publishing. Et pour le denier du culte, ce sera 24 Euros. En v.o. uniquement.

Aussi addictif que FreeCell



Quelques nuits blanches attendent le vidéoludopathe qui voudrait construire la plus belle nation de l'Histoire : *Civilization III* est paru ! C'est toujours en tour par tour et il faut maîtriser trente-douze mille concepts et lire deux cent pages avant de se faire envahir par les Chinois. 55 Euros.

Du côté de Rifts

Palladium Books poursuit le développement de la gamme *Rifts*. *Adventure Guide* s'adresse avant tout aux meneurs. Ces derniers y trouveront tout un tas de conseils concernant l'écriture d'un scénario, la gestion d'une partie, le détail d'organisations (mercenaires, syndicats,etc.) ainsi que de nombreuses idées d'aventures à développer. Ce guide est avant tout destiné aux débutants, mais des joueurs expérimentés peuvent aussi y jeter un œil.



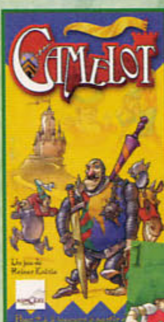


Un petit bijou !

Ce supplément D20 de la gamme Coriolis, compatible pour une alliance contre-nature entre *D&D3* et *Unknown Armies*, est un must à ne pas manquer. Tout simplement génial, bien ficelé et bien écrit, ce scénario de 65 pages emmènera vos joueurs à Prague, à l'aube du XVII[e] siècle, lancés à la recherche d'un tableau mythique de Caravage. Intrigues à la Cour de Rodolphe II, pour ce trip dans la Renaissance finissante, mêlant Rose + Croix, méchanomancie, et Edward Kelley... Une des meilleures surprises du moment, pour 17 Euros chez Atlas Games, malheureusement uniquement en v.o. pour l'instant.



Camelot ! Camelot !



Les éditions Asmodée viennent de sortir leur dernier p'tit jeu apéritif. Le nouveau né s'appelle *Camelot* et est une traduction relookée d'un jeu du célèbre Reiner Knizia (*Ivanhoé*). Basé sur l'idée d'un tournoi de chevalerie, ce jeu d'astuce par excellence, où chacun tente de faire tourner les événements à son avantage (en l'occurrence le type d'arme utilisé pour le combat), vous fera passer de très bons moments. 100 cartes, des pions, 2 à 5 copains et c'est parti pour 40 minutes de rigolade ! Et pour 20 Euros seulement.



Plombage

Un peu de nouveau dans le monde du jeu de combat avec figurines ! Alors qu'il vient d'éditer *Duel*, des packs de jeu *Ronin* incluant les règles et deux robots en plastique, Cell Entertainment dévoile peu à peu son prochain jeu en 25 mm, *1999*, une uchronie Seconde Guerre Mondiale au look prometteur, et dont la qualité des figurines fait plaisir à voir.



Dans le même temps, Privateer Press, éditeur de la série de suppléments D20 *Witchfire*, prépare pour la rentrée un jeu d'escarmouche se déroulant dans le même univers : *War Machines* (18,50 Euros). Le look est sympa mais le principe de base l'est plus encore : chaque joueur dispose d'un sorcier contrôlant plusieurs "robots" *steampunk*, sachant que plus il est près d'eux (et donc de la baston), plus il les contrôle (s'exposant aussi plus à une mort éventuelle), et inversement. On vous en reparle dans le détail dès que ça sort.





Grand Concours BLADE II

backstab
le magazine des jeux de rôles

À l'occasion de la sortie du film Blade II le 19 Juin 2002, Backstab vous propose un grand concours pour gagner des goodies !

Dotation*

1[er] au 10[è] :
1 bande originale du film Blade II

11[è] au 30[è] :
1 casquette Blade II

31[è] au 50[è] :
1 paire de lunette Blade II

* dans la limite des stocks disponibles.

Pour participer, il suffit de répondre à la question qui suit et de nous renvoyer avant le 30 Juin 2002, la réponse sur le bon ci-dessous après l'avoir découpé, photocopié ou recopié.

Envoyez votre pli à l'adresse suivante :
Backstab - Concours Blade II
39 A, rue de la Grange aux Belles,
75010 Paris

Question

Quel acteur incarne le personnage de Blade, dans le film Blade II ?

- A - Louis de Funès ☐
- B - Wesley Snipes ☐
- C - Bézu ☐
- D - Pacal Legitimus ☐

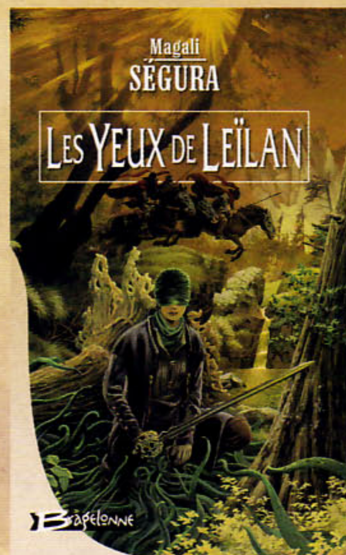
Nom ______
Prénom ______
Adresse ______
______
Code Postal ______
Ville ______
Tel ______
Âge ______

Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un cadeau !

Recevez chez vous les 6 prochains numéros de BACKSTAB
au prix de 29 € + un cadeau
France et DOM TOM uniquement
ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :
One year subscription $35 US or 35 €



Cadeau d'abonnement * exceptionnel ce mois-ci, un roman offert par les éditions Bragelonne



Offre valable uniquement ce mois-ci !

Découvrez l'univers magique du cycle de Leïlan de Magali Segura, avec le premier tome : Les Yeux de Leïlan

---

vec ce bulletin je peux m'abonner à Backstab. Je recevrai non cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines.

euillez remplir le bon ci-contre accompagné de votre eglement par chèque (bancaire ou postal) ou par carte bleue l'ordre de DARWIN PROJECT du montant de votre commande.

Backstab, Abonnement
39A rue de La Grange aux Belles
75010 PARIS FRANCE

e règle par ☐ Chèque (à l'ordre de Darwin project) ☐ Carte bancaire

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

ate de validité : ☐☐/☐☐

☐ **OUI, je m'abonne 29 €** (ou 35 € pour l'étranger)

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal : **Ville :**
Pays :
Âge :
Tél. :
Email :

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

BS39

Offre valable jusqu'au 30 Juin 2002

*dans la limite des stocks disponibles.

Spycraft, l'écran



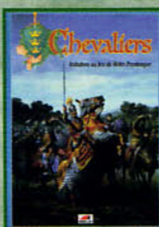
Et un bel écran pour *Spycraft*, un ! Avec d'un côté les tables du meneur, et de l'autre la couv' du bouquin de règles. Le tout accompagné de 32 pages de feuille de perso de classe… Autrefois, on faisait avec quelques photocopies et de l'imagination. Bien fait mais dispensable.

Adieu Dévots, vaches...

Rackham continue de fournir les armées en superbes dévots. Ce mois-ci, les Wolfens, les Scorpions, les nains de Tir Na Bor et les Gobelins sont donc à l'honneur, avec, *of course*, les cartes miracles qui vont bien avec. En sus, un arbalétrier orque et les moissonneurs de Mid-Nor, des réguliers volants. Ça va s'fritter, moi j'voul' dis !

Sacré Graal !

Les éditions Oriflam sortent *Chevaliers*, un petit fascicule d'une soixantaine de pages proposant l'ensemble des règles de *Pendragon*, afin d'inviter de nouveaux joueurs à se lancer sur les traces du Graal. Cet ouvrage pourra aussi devenir le livre de référence des joueurs, qui auront ainsi un accès aux règles sans avoir à jeter un œil sur le reste des données du livre de base, pour le plus grand plaisir du meneur.



Devenez un élu !



Un nouveau JDR intitulé *Chosen* est disponible, proposé par les Editions Clockworks. L'action se situe au milieu du XXᵉ siècle. Les créatures mythiques (Dragons, Kraken, Hydre, etc.) vont une fois de plus affronter les magiciens. Les joueurs incarnent les élus choisis par les créatures. Mêlant fantastique, SF et magie, *Chosen* propose un univers original qui mérite d'être découvert. En v.o. uniquement.



La Ligue des Héros

Voici un roman tout à fait exceptionnel ! Mélange de Pulp, des *Watchmen*, de *Château Falkenstein*, de *V pour Vendetta*, de *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*, avec un brin de… vous verrez bien. Suivez les aventures de Lord Kraven, sauveur présumé de l'Empire, victime d'une conspiration machiavélique (probablement liée à Peter Pan !). À lire d'urgence.



Farscape RPG

On ne l'attendait plus, et pourtant tout arrive : le JDR sur *Farscape*, la série TV space-op visible sur le câble, sortira cet été. Et on comprend pourquoi la bestiole a été longue à accoucher : 320 pages couleur, couverture rigide et une volonté affirmée de faire dans l'exhaustif. Le tout en système D20 pour faire bonne mesure. *Star Trek* vient de sortir aussi, le match promet donc d'être sympa… En v.o. chez AEG.





Ah ! le printemps...

... les jeunes femmes en tenue légère, les jeunes hommes ruisselant de sueur, les muscles saillants dans leur tee-shirt D&D ! Ah ! les bons romans et les bonnes BD à lire au printemps, dans un endroit public si possible, afin de croiser lesdites jeunes femmes, ou dans une salle municipale le vendredi soir si l'on veut croiser lesdits jeunes hommes... On n'est pas sexiste chez TOC.

On a reçu ...

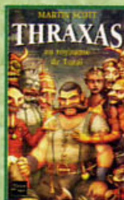
Lisane la magicienne sans nom de Delia M.Turner : un gentil mélange de SF et de magie qui se laisse lire (J'ai lu).

Dans le jardin d'Iden, de Kage Baker : une superbe idée de base (le voyage temporel à vue philanthropique, des élus du passé transformés en "immortels") qui tombe un peu à l'eau. On aurait aimé plus d'interaction avec l'Histoire, mais on se retrouve avec une amourette dans un roman vaguement historique. Décevant (Rivages).

L'œil du Fouinain, de Roland C. Wagner. Ce livre est en fait une version réécrite de *Poupée aux yeux morts*, paru il y a déjà un bail (!) et qui reste une œuvre majeure de la SF française. Récit jubilatoire où Wagner manie ses personnages secondaires avec une joie communicative, *L'œil du Fouinain* est un peu plus épuré que sa source, peut-être plus mature, mais comparer les deux ne sert à rien à mon avis. Je ne saurais que vous conseiller ce roman, qui paraît en poche pour le plus grand plaisir des petites bourses (Le livre de poche).

Romans

Dernière chance pour l'humanité est le nouveau roman de Robert J. Sawyer paru dans la collection Millénaires (J'ai Lu, 335 pages, 14 Euros). Persistant dans la veine qui fait son succès (un mélange de critique sociale et de SF), il nous narre cette fois l'histoire de Heather et Kyle Davis, deux chercheurs qui travaillent, l'un sur l'intelligence artificielle, l'autre sur ces messages que les extraterrestres nous envoient depuis dix ans. Ce récit vaut surtout pour son approche ésotérico-scientifique qui ne prend sa véritable ampleur qu'à la conclusion. Moins acerbe qu'à son habitude en ce qui concerne le système social nord-américain, Sawyer livre un roman solide qui plaira à ses fans et aux néophytes de la SF.



Thraxas est un détective. Mais pas franchement le genre Sherlock Holmes. Non, lui son style c'est plutôt gros bide à bière, grosse moustache et tendance à lever le coude plus que de raison ! Magicien minable, ancien soldat fatigué par des excès de bonne chère, Thraxas n'a qu'une amie, une Humaine-orque-elfe aux gros seins et joli cul qui sert de la bière en bikini de maille (le rêve quoi !). Et ils ne vont pas être de trop tous les deux, vu que ce qui se passe au royaume de Turaï sent la débandade à plein nez : une princesse, un trafic de drogue, des sorciers puissants et fous, une église pourrie, des maffieux qui se tirent la bourre, des assassins et des féministes ! Une lecture pas prise de tête, récompensée par le *World Fantasy Award*. (Martin Scott, Fleuve Noir, 251pages, 6 Euros)

Le pouvoir est intimement lié à la SF : bien souvent, il est la pierre angulaire d'une approche anticipative de notre société (cyberpunk), ou sert de base à de nombreuses approches imaginaires. **Pouvoirs critiques, anthologie de politique fiction** (236 pages, 17 Euros), parue aux éditions Nestiveqnen, propose diverses approches du pouvoir. Si certains textes s'éloignent un peu du but de cette antho dirigée par Jean Millemann, d'autres y collent comme les mouches sur une bonne bouse : le texte de Jean-Marc Ligny est un petit bijou finement ciselé, celui de



Jean-Michel Calvez d'une froide réalité. Bruno B. Bordier fait preuve d'une vraie originalité, tandis que Johan Heliot, avec *Sysyphe endormi*, est la vraie réussite du recueil. C'est celle qui à mon avis répond le mieux à la question : qu'est-ce que le pouvoir ? Un bon moment de SF.



Matthew Woodring Stover nous avait enchantés avec *Les héros meurent aussi*. Il revient (et il est pas content !) dans **Aube de fer** (l'Atalante, 471 pages, 19,5 Euros). Barra est originaire de l'île de la Puissante (du côté des îles britanniques) mais traîne ses haches de bronze du côté de Tyr où l'aventure et l'or peuvent survenir en égale quantité, tout comme les pires désagréments. Accompagné du géant grec Leucas et du puant égyptien Khépéru, Barra vient se renflouer à Tyr après un revers de fortune ayant pris la forme de pirates. Nous sommes dans un Age de Bronze finissant, où un prince d'Égypte fraye avec un sorcier nécrophage. La situation s'envenime, Leucas met des branlées à des ours, Khépéru taquine du jeune mâle et Barra s'amourache d'un myrmidon ! M.W. Stover écrit comme je l'aime, c'est un raconteur exceptionnel et vous ne serez pas déçu, même si dans le genre *Les héros meurent aussi* reste sa référence

BD

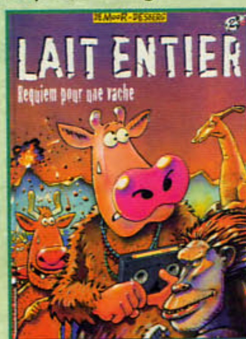
Quand on aime les Stryges, on ne compte pas. Enfin, on arrive quand même à aller jusqu'à trois, car ce n'est pas moins de trois séries qui existent déjà sur ce mythe, réinventé par Corbeyran. Trois nouvelles BD viennent enrichir ces séries. **Existences** est le sixième tome du Chant des Stryges, la série phare. Fin du premier cycle, ce tome est bien fait, captivant et nous amène son lot de révélations et de promesses. **Matrice** continue la série *Le maître de jeu*. N'ayant plus de rapport du tout avec le JDR, cette série ne conduit nulle part à mon avis, je suis assez déçu, il faut bien le dire. Enfin **Bûcher** est le deuxième volet du Clan des chimères, qui se passe au Moyen Âge. Bien ficelé, ce tome n'en reste pas moins assez fade au final. Quand on sait qu'une quatrième série va voir le jour (Les Hydres d'Harès avec Moreno au dessin) et qu'elle va lorgner du côté de la SF, on se dit que ces Stryges risquent soit de nous captiver encore plus, soit de nous lasser. À voir.







Déjà dans le tome un de *Lait entier*, on avait compris notre douleur. Alors que dire de **Requiem pour une vache** ? Bah c'est toujours aussi déjanté ! Retrouvez les aventures d'Anicette de Preux, et de Pi 3,1416 qui ont fort à faire pour que les humains ne se doutent de rien : à savoir, les vaches dominent le monde et étaient sur Terre bien avant nous ! Une bonne dose de second degré est nécessaire à cette lecture essentielle. (DeMoor, Desberg, Lombard, 48 pages, 9,50 Euros)





Libre à jamais est une nouvelle série de SF parue chez Dargaud (Mavano, Haldeman, 56 pages, 12 Euros). Le tome 1, **Une autre guerre**, nous raconte l'histoire de Mary : vétéran de la guerre éternelle, elle combat les Taurans tout autant que les paradoxes temporels. À quoi bon se battre pour un monde qui aura vieilli de trois cents ans quand on reviendra de dix ans de missions ? À quoi bon continuer le carnage quand la guerre est déjà finie, là-bas, des siècles avant, des siècles après ? À quoi bon, si ce n'est pour l'Amour par-delà le temps. Cette BD bien construite place l'humain au cœur de sa réflexion, et ça, ça nous change.

Jodorowsky est le roi de la BD initiatique. Avec Gal il nous propose **Diosamante, la parabole du royaume en feu**. (Les Humanoïdes Associés, 60 pages, 12,50 Euros). Reine d'Ahras à l'incommensurable beauté, Diosamante est cruelle et haïe. Son destin passe par la rencontre avec Urbal, roi de Sarabba, sage parmi les hommes. Mais elle n'est pas digne de lui : sa quête de pureté, seule possibilité de rachat, la mènera loin de son humanité, loin d'elle-même et pourtant si proche de son but. C'est très beau, rempli de pensées chères à Jodorowsky : donc si on n'aime pas son travail, il faut passer son chemin. Sinon, c'est tout bon.





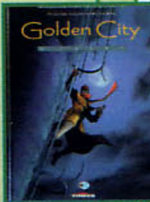
Pierre Alexandre Vigor,
Olivier Collin
(from the toit du monde)

On a reçu ...

L'élixir d'éternité, tome 2 **Le comptoir de Satan**, de Benoît du Peloux. Aïssa continue sa quête de la beauté et va se retrouver au cœur d'un enfer sous-marin. Lorgnant de plus en plus vers l'humour à la Lanfeust, Benoît du Peloux essaye également de mieux construire son récit. Plaisant. (Albin Michel)



Golden City, tome 4 **Goldy**, de Pecqueur, Malfin, Schelle et Rosa. Harrison Banks poursuit sa quête de vérité, toujours poursuivi par Amber et toutes les polices du globe. Très cinématographique, cette série vaut le détour, et ce nouveau tome confirme cette impression de belle manière. (Delcourt)



Harkhanges, tome 1 **Les Arcanes**, de Froideval et Guinebaud. Au centre du monde se dresse Panta Khléa. Au centre du monde l'Empereur vient de mourir, que va devenir le flot de magie ? Les douze Harkhanges gigantesques attendent que soit désigné le successeur, mais cela n'arrivera pas. Pas tant qu'aucun disciple n'aura réussi la quête de la parole perdue. Le moment semble pourtant venu. Froideval renoue avec une certaine qualité de scénario et ce n'est pas pour nous déplaire. (Albin Michel)





COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE BACKSTAB !



N°1 : DISPO



N°3 : DISPO



N°5 : DISPO



N°6 : DISPO



N°7 : DISPO



N°8 : DISPO



N°9 : DISPO



N°10 : DISPO



N°11 : DISPO



N°12 : DISPO



N°13 : DISPO



N°14 : DISPO



N°15 : DISPO



N°16 : DISPO



N°17 : DISPO



N°18 : DISPO



N°19 : DISPO



N°20 : DISPO



N°21 : DISPO



N°22 : DISPO



N°23 : DISPO



N°24 : DISPO



N°25 : DISPO



N°26 : DISPO



N°27 : DISPO



N°28 : DISPO



N°29 : DISPO



N°30: DISPO



N°31 : DISPO



N°32 : DISPO



N°33 : DISPO



N°34 : DISPO



N°35 : DISPO



N°36 : DISPO



N°37 : DISPO



N°38 : DISPO

Les ANCIENS NUMÉROS de 1 à 23 sont au prix de 5,34 € (6,1€ pour l'étranger), les n°24, 25, 26, 27 sont au prix de 3,81 € (4,57 € pour l'étranger), les n°28,29,30,31,32 sont au prix de 4,42 € (5,34 € pour l'étranger), le N°33 à 36 sont au prix de 5,5 € (6,1€ pour l'étranger).

Avec ce bulletin, je peux commander les anciens numéros de Backstab. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à : **Backstab VPC**, 39A rue de La Grange aux Belles 75010 Paris, France.

(dans la limite des stocks disponibles)

Je commande le (les) numéros(s) suivants :

☐ numéro 1	5,34 €	☐ numéro 11	5,34 €	☐ numéro 19	5,34 €	☐ numéro 27	3,81 €	☐ numéro 35	5,5 €
☐ numéro 03	5,34 €	☐ numéro 12	5,34 €	☐ numéro 20	5,34 €	☐ numéro 28	4,42 €	☐ numéro 36	5,5 €
☐ numéro 05	5,34 €	☐ numéro 13	5,34 €	☐ numéro 21	5,34 €	☐ numéro 29	4,42 €	☐ numéro 37	5,5 €
☐ numéro 06	5,34 €	☐ numéro 14	5,34 €	☐ numéro 22	5,34 €	☐ numéro 30	4,42 €	☐ numéro 38	5,5 €
☐ numéro 07	5,34 €	☐ numéro 15	5,34 €	☐ numéro 23	5,34 €	☐ numéro 31	4,42 €		
☐ numéro 08	5,34 €	☐ numéro 16	5,34€	☐ numéro 24	3,81 €	☐ numéro 32	4,42 €		
☐ numéro 09	5,34 €	☐ numéro 17	5,34 €	☐ numéro 25	3,81 €	☐ numéro 33	5,5 €		
☐ numéro 10	5,34 €	☐ numéro 18	5,34 €	☐ numéro 26	3,81 €	☐ numéro 34	5,5 €		

TOTAL : ______ €

Nom : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Prénom I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Adresse : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Code postal : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I Ville : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Pays : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I Âge : I_I_I

Email : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

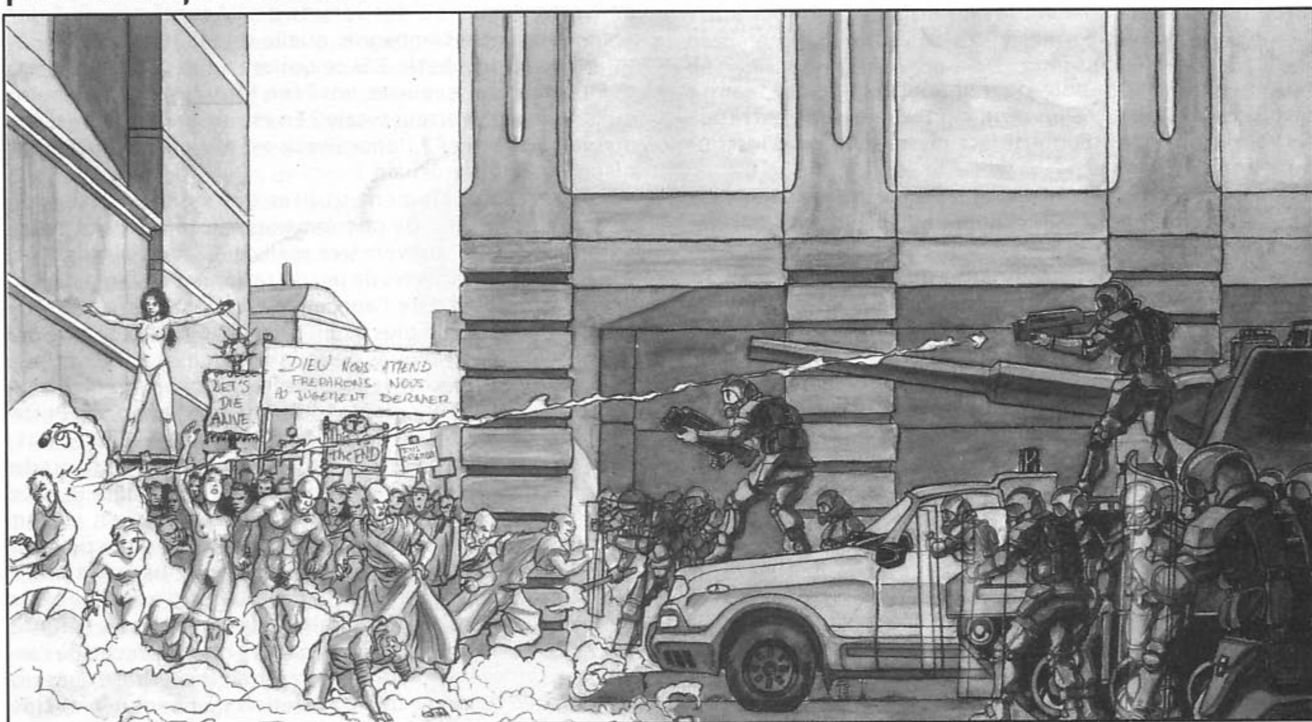
Je règle par ☐ Chèque (à l'ordre de Darwin project) ☐ Carte bancaire

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date de validité : |_|_|_|_|

BS39

Apocalypse et fin du monde...

Si vous voulez trouver l'objet-magique-qui-sauvera-le-monde pour permettre aux forces du Bien® de triompher des hordes du Mal™, ou si vous souhaitez empêcher le déclenchement de la Troisième Guerre Mondiale, alors passez votre chemin. Ce dossier ne s'adresse pas aux sauveurs d'univers. Car rien, ni personne ne peut plus empêcher la fin du monde. Pire. Elle a peut-être déjà commencé...



Apocalypse, fin du monde et jeux de rôles

Le terme grec *Apocalypsis* signifie à l'origine "révélation". Il correspond à un genre littéraire répandu dans le judaïsme tardif, présent dans plusieurs des livres de l'Ancien Testament (*Isaïe*, *Ézechiel* et *Daniel* notamment). Dans une apocalypse, Dieu se manifeste aux hommes par des rêves, des visions ou des apparitions d'anges et dévoile des secrets sur l'origine et la fin des temps. La plus célèbre des apocalypses clôt le *Nouveau Testament* et a été attribuée à l'apôtre Jean dès le IIe siècle. L'*Apocalypse* de Jean prophétise le combat final entre les légions divines et les hordes sataniques, le jugement dernier et l'avènement du royaume de Dieu sur Terre. Ce n'est en rien une annonce de la destruction du monde. C'est juste la fin du monde tel qu'il est et la modification fondamentale du mode de vie (la fin de la mort et le début de l'éternité dans la Jérusalem céleste). En cela, la prophétie de l'*Apocalypse* de Jean est plutôt une bonne nouvelle (pour les chrétiens)...

Au XIXe siècle, apocalypse devient synonyme de fin du monde. Et comme ce n'est pas avec des bons sentiments chrétiens qu'on crée des JDR intéressants (à part *INS/MV* peut-être ?), c'est surtout sur ce second sens que nous nous pencherons...

Les univers de JDR entretiennent souvent un rapport étroit avec la fin du monde. La plupart d'entre eux sont à la veille de grands bouleversements sur lesquels l'action des PJ pourra avoir des répercussions. Beaucoup de backgrounds se fondent sur un déséquilibre entre plusieurs factions (le bien et le mal assez souvent), qui menace de détruire le monde tel qu'il existe. Dans *le Seigneur des Anneaux,* la victoire de Sauron transformerait les Terres du Milieu en enfer. La communauté de l'anneau s'élève contre cette menace pour empêcher la fin de leur monde... Le plus souvent, les PJ œuvrent pour rétablir l'équilibre ou repous-

technologiques ? Les survivants ont-ils l'espoir de panser les blessures d'un monde meurtri et d'effacer les conséquences du cataclysme ?
L'apocalypse donne les moyens de créer un monde nouveau, sur les ruines d'un passé pas forcément idéal. Mais la mise en place d'une utopie peut être rendue impossible par les souvenirs des privilèges et de la société d'Avant.
Après tout, c'est vous qui voyez, en fonction de vos joueurs, de votre jeu et du background que vous souhaitez mettre en place. À l'apocalypse, nul n'est tenu…

Au commencement était la fin du monde ?

L'approche d'une apocalypse mystique est le thème central de certains JDR préapocalyptiques comme *Kult* ou *Obsidian*, où les joueurs participent activement à la fin du monde.
Les jeux post-apocalyptiques eux, utilisent comme décor un univers ravagé par un cataclysme quelconque et décrivent la société qui a remplacé le monde d'Avant.
Les jeux post-apo se divisent en deux grandes catégories :
- les univers où la culture et la technologie de l'Avant restent très présentes, même si anarchie et loi du plus fort y sont prépondérantes, comme *Bitume* ou le récent *Cendres*
- ceux qui considèrent que le cataclysme a réduit à néant la civilisation et créé un monde très dark fantasy, comme *Dark Earth* ou *Hawkmoon.*

À noter le cas particulier d'*Earthdawn*, qui reste (à ma connaissance) le seul jeu post-apocalyptique med-fan. Tous les meneurs de jeu désireux de faire jouer une campagne med-fan menant à l'apocalypse devraient jeter un œil sur le background de ce jeu (et notamment sur le supplément *Barsaive*).

Marre de ce background là !!!

Prévoir une campagne apocalyptique oblige à modifier bien des aspects du jeu. Cela demandera énormément de travail au meneur de jeu, notamment en ce qui concerne l'évolution des rapports politiques ou sociaux. Mais le jeu peut en valoir la chandelle : vous renouvellerez ainsi le background, et créerez des situations très intéressantes. Surtout si vos joueurs sont de près ou de loin liés à la fin du monde d'Avant. La culpabilité, la honte, ou le rejet causés par leurs responsabilités rendra la vie de personnages expérimentés très difficile… et vous permettra de trouver un nouveau plaisir de jouer.
L'Apocalypse n'est pas l'échec d'une campagne, mais le commencement d'aventures plus excitantes encore. Ne leurrez surtout pas vos joueurs en leur faisant croire qu'ils auraient pu sauver le monde… Cela leur donnerait l'impression désagréable que les longues heures d'aventures, à la recherche d'une manière d'empêcher l'inéluctable, n'ont servi à rien. Ce n'est pas parce que vous êtes Dieu qu'il faut tout vous permettre, tout de même !

Et si on jouait les méchants ?

Vos PJ ont déjà sauvé le monde une bonne douzaine de fois. Ils se lassent et vous aussi. Pourquoi ne pas inverser les rôles ? Si le grand sorcier qui les engage leur proposait d'aller chercher le parchemin qui permettra aux hordes démoniaques d'envahir le monde. Et si, au lieu de les manipuler, il leur offrait en retour une place de dirigeant dans le monde qu'il mettra en place, après la destruction des forces du bien.
Mieux encore, si les PJ décidaient de tout mettre en œuvre pour déclencher l'apocalypse. S'il prenait l'envie à votre équipe de shadowrunners d'entrer par effraction dans une base militaire, et de faire un peu de chantage nucléaire avant de lancer des missiles sur les grandes métropoles. Ou si les PJ décidaient de répandre le virus mortel, contenu dans l'éprouvette qu'ils ont dérobée dans un laboratoire de *Petrochem* pour le compte d'une corporation concurrente…
Si pour une fois, vous laissiez faire vos joueurs. Je suis sûr qu'ils ont une énorme envie de foutre le bordel dans l'univers.

TOBC (Trouver objets bien cachés)

Quelques petites inspis un peu en dehors des sentiers battus du genre.

Site Web
Les sectateurs alcooliques et eschatologues à la petite semaine se sont réunis sur le web, pour livrer aux yeux des meneurs intéressés des tonnes de prophéties, d'interprétations fumeuses et de considérations indigentes sur l'apocalypse. Une seule adresse, LE portail spirituel : **www.annuaire-isis.fr.fm**

Films
- *Hardware,* de Richard Stanley : un décor de post-apocalypse nucléaire plutôt sympa, avec en plus Lemmy de *Mötorhead* dans un petit rôle…
- *Point limite*, de Stephen Frears (Film TV) : guerre froide, B-52, Bombe H. Sainte Trinité de l'Apocalypse. Tourné en temps réel avec une pléiade de bons acteurs.

Romans
- *Le palais du déviant,* de Tim Powers, édition J'ai Lu SF : fantasy post-apocalyptique. Un bon Powers.
- *Spinoza encule Hegel,* de Jean-Bernard Pouy, édition Baleine : violent et jouissif. Quand *Mad Max* rencontre la philosophie…

Jeu vidéo
- *Fall Out :*
Pour son manuel pédagogique sur le fonctionnement et les effets d'une bombe nucléaire.

Auteur : Hièronymus Kartak
Illustrations : Thierry Masson & Franck Poterlot

Armageddon

Pour illustrer la sortie de Cthulhu D20, nous avions deux options : un scénario d'initiation classique ou coller au dossier de ce numéro, c'est-à-dire la fin du monde. Comme on est taquins dans l'âme, c'est la seconde solution qui a été choisie. Alors préparez-vous au grand clash ! La fin du monde est proche ! Repentez-vous (et abonnez-vous à Backstab pour mourir comblé de bonheur).



Synopsis

Les investigateurs vont provoquer sans le savoir la fin du monde. Dommage ! Faisant partie des rares survivants, ils vont devoir revenir dans le passé pour réparer leur faute et tuer ceux qui ont déclenché l'Apocalypse. Eux-mêmes.

Introduction

Pour ce petit scénario basé sur l'action, il serait préférable d'avoir des investigateurs *"one-shot"* car les chances de survie à la fin du monde sont assez réduites. N'hésitez pas cependant à avantager certaines compétences comme celles du Mythe ou de l'Occultisme, prétextant que les personnages ne sont pas débutants.
L'action commence dans la ville de San Francisco (état de Californie) mais comme d'habitude, vous pouvez la placer où vous voulez.
Nous sommes au mois de novembre, il pleut, mais chaque goutte est aussitôt changée en glace à cause du vent frigorifiant qui gèle les corps et les esprits. Les personnages sont des investigateurs qui traquent les créatures monstrueuses de par le monde (et inversement). Or, dans ce cas précis, l'un de leurs contacts, Umberto di Lasco, un chercheur dans le domaine des sciences occultes, les a fait venir : il semble avoir fait une découverte d'une extrême importance. Un début plutôt classique, donc...

Pourquoi tant de haine ?

Les investigateurs vont donc se rendre au lieu de rendez-vous, une église de banlieue où Umberto a ses habitudes. Le prêtre qui y officie aide le chercheur et, le cas échéant, peut avoir rendu quelques services aux personnages de temps à autre. Il est connu sous le nom de Père Luther.
L'église est un bâtiment de briques rouges, surmonté d'un clocher de pierres blanches. Il est dans un quartier plutôt défavorisé de la banlieue et déjà quelques immeubles bas sont remplacés ici et là par des tours noircies de pollution. À l'extérieur, il n'y a personne. Les investigateurs doivent rentrer pour rencontrer le Père Luther. Ce dernier semble soucieux et leur demande de le suivre. En fait, sitôt au centre de l'église, des hommes en arme vont apparaître de derrière les colonnes et tirer à l'arme automatique sur les investigateurs. Le prêtre est touché mortellement, s'écroule à côté des personnages, mais trouve la force de sortir un pistolet aussi et de le pointer vers eux ! Autant, il est simple de désarmer le Père Luther (qui meurt en maudissant les personnages), autant, échapper aux rafales de mitraillettes sera plus ardu.
Il y a quatre tireurs, ils semblent décidés et ne vont pas faire dans la dentelle. Sitôt leurs armes déchargées, ils en prennent d'autres. Le seul moyen de leur échapper est de ramper entre les bancs pour les atteindre ou pour filer. Les combattre n'est pas une bonne solution car ils sont très motivés, quasiment extatiques. Ils vont donc se défendre jusqu'à la mort, cherchant à nuire le plus possible aux investigateurs sans donner d'explication. Ils ont sur eux des croix, des colifichets religieux et des images pieuses plein les poches. Ils possèdent aussi des photographies ou des croquis des personnages. Les clichés sont des photos prises lors d'aventures ou de réunions avec Umberto. Par contre, ils n'ont pas de carte d'identité et entre eux ne parlent que l'italien.
Les fuir est plus simple, mais pas moins dangereux. À l'extérieur, un autre tireur embusqué attend et va balayer de son pistolet-mitrailleur toute personne sortant de l'église. Heureusement, les tirs vont alerter la police qui va prendre en chasse aussi bien les agresseurs que les victimes. En effet, la maréchaussée est à la recherche de dangereux criminels convaincus du meurtre d'un scientifique local, un certain Harvey Simon. La description des criminels laissée par les témoins (des collègues italiens venus pour une conférence) correspond (comme par hasard) à celle des personnages... Bref, il va falloir fuir rapidement, savoir pourquoi la police traque les investigateurs et trouver au plus vite une planque.

Paranoïa ?

Si les personnages ont opté pour tuer tous les attaquants (vous jouez avec des bourrins, vous le saviez ?), ils ont quelques minutes avant que le cinquième larron n'arrive et encore quelques minutes avant que la police ne débarque à son tour. L'église n'a pas servi depuis au moins un mois complet et s'il n'y a rien au rez-de-chaussée, la cave est un véritable bunker. Armes, vivres en conserve pour plusieurs années, livres rares dans des vitrines grillagées et incassables (du moins en si peu de temps), objets magiques (de protection pour la majorité), etc. Il y a aussi des photos d'eux découpées, ainsi qu'une chapelle dédiée à la Sainte Vierge. Cet abri semble pouvoir résister à n'importe quoi. Partout sont gravés des signes des anciens.
S'ils reviennent par la suite dans l'église, ils feront la même découverte. En effet, la police n'est pas descendue à la cave et n'a pas mis les pieds dans le curieux refuge (Umberto avait fermé la porte). Il y a deux issues : l'une mène à l'église (porte blindée) et l'autre, un tunnel fermé par une écoutille, débouche sur des égouts abandonnés. La lumière est assurée par des lampes à huile et l'air passe par un tuyau de zinc qui monte le long du clocher.
Pour savoir pourquoi la police est aux trousses du groupe, il suffit d'écouter la radio, de passer quelques coups de téléphones aux bonnes personnes et d'apprendre la terrible situation.
En se renseignant à propos d'Harvey Simon, on peut le retrouver dans différentes universités (dont il a été chassé pour la majorité). Spécialiste d'histoire antique, de théologie et d'occultisme, il a écrit de nombreux ouvrages apocalyptiques et s'est opposé à maintes reprises aux thèses d'Umberto di Lasco (via des revues universitaires et scientifiques). Il était notoire que les deux hommes ne pouvaient pas se supporter. Aux dernières nouvelles, le professeur Simon était "en vacances" à l'université Miskatonic (ou d'une autre si votre scénario ne se passe pas sur la côte est des États-Unis). Il n'y donnait que quelques conférences peu suivies mais très classiques et passait l'essentiel de son temps enfermé dans son bureau ou chez lui, dans son petit studio du campus. C'est d'ailleurs dans son appartement qu'il a été retrouvé, une balle dans la tête.
En se faisant passer pour un journaliste, il est possible de savoir que l'appartement en question a été vidé de tous ses livres de valeur (une partie est dans le bunker de l'église). De plus, une tentative d'intrusion a eu lieu dans le bureau du professeur, mais les voleurs ont été surpris par le veilleur et surtout Fox, son dogue (comme son nom ne l'indique pas).
Umberto di Lasco, lui, est introuvable. Son appartement est vide (un lit, une table, une chaise). En effet, tout a été transféré sous l'église et l'homme se promène en tunique blanche, dans les rues, pour annoncer la fin du monde. Au moment de la fusillade, il est en cellule pour tapage sur la voie publique et ne sortira que trop tard de prison.



soir tard dans le bureau du professeur avant de rentrer chez lui. On peut donc y pénétrer à partir de minuit. Sur place, c'est un véritable bric-à-brac d'où émane une odeur fétide. Il y a des vieux livres, des bocaux dans lesquels flottent des choses étranges et des animaux empaillés dont l'origine est indéterminable. En fait, il n'y a rien d'apparent dans le bureau et les notes du professeur ne sont pas intéressantes en ce qui concerne cette affaire. Il cachait ses manuscrits les plus importants dans le socle d'une statue de Poséidon (avec une barbe tentaculaire, si vous voyez ce que je veux dire...). La statue en question lève un poing vide. En regardant de plus près (T.O.C. et *Search*), les investigateurs peuvent se rendre compte qu'on peut glisser un objet dans la main du dieu. Dans un coin du bureau traîne un trident de petite taille. Il suffit de le replacer dans la main pour que le socle s'ouvre.

Dans la cachette, les investigateurs peuvent trouver un objet sphérique, métallique, de couleur noire mais dont les volutes (mais si 7.7, irridéciences, ça existe !) forment des symboles mystiques. Il y a aussi un grimoire écrit dans une langue codée, mais en partie traduit en marge par le professeur. Le lire prend une dizaine d'heures, fait perdre 1d6 San, mais cela permet d'apprendre le sort : Invoquer Chien de Tindalos (*contact creature*, page 135 de *CoC D20*). Comme il est précisé dans le livre par le professeur lui-même, s'il est aisé de contacter ces horreurs (le sort fonctionne toujours), il n'y a aucun moyen connu de les contrôler. Il y a aussi un feuillet avec un croquis d'une fresque murale. Elle montre des êtres poulpesques (mais si, ça existe aussi), en adoration devant un dieu solaire. À l'emplacement du globe lumineux, il y a un creux. Le professeur Simon a pris la mesure de ce creux : trois pouces, ce qui correspond à la taille de la boule. Par contre, il n'y a aucune indication sur le lieu où l'on peut trouver cette fresque.

Pour le découvrir, il faut consulter l'un des livres écrits par le professeur et qui est dans sa bibliothèque. Bien entendu, il faut se fader les douze autres avant de trouver le bon (ce qui peut se résoudre par un jet de Chance). On retrouve le même dessin dans le second volume du Triptyque Géocryptique de Simon et Levy. Le professeur Levy étant mort cinq années plus tôt, il ne sera pas d'un grand secours. Le dessin place la fresque non loin de la ville, sur le chapiteau d'une Loge dite maçonnique, dissoute il y a plus d'un siècle : la Loge du Levant.

En se renseignant sur cette Loge, il s'avère qu'il s'agissait plutôt d'une secte que la police a fait fermer suite à des plaintes du voisinage. Le temple principal était en banlieue, dans une partie résidentielle qui est devenue, entre temps, un ghetto semi-industriel dont la moitié des bâtiments sont à l'abandon. Dans le livre, on voit même quelques photos de la bâtisse, qui n'a pas beaucoup changé depuis : deux étages, des murs blancs à la peinture défraîchie, quelques colonnes "vieux Sud" et un jardinet au grillage défoncé.

Sur place, les investigateurs doivent être prudents. Si vous jouez à notre époque (pourquoi pas ?) considérez que l'en-

La piste à suivre

Elle est toute tracée. Il faut aller dans le bureau d'Harvey Simon et chercher ce que les voleurs voulaient. Pour ce faire, il faut éviter non seulement le gardien (et son chien) mais surtout la police (en la personne de l'inspecteur Wilson) qui cherche un mobile au crime. Wilson n'est pas un mauvais bougre mais il est plutôt terre à terre. Il cherchera donc à attraper les personnages et à écouter leurs explications après. Dans le même genre, il préférera tirer dans les jambes plutôt que directement dans la tête : les morts ne donnent pas d'explication. Il va travailler le

droit est le no man's land entre les gangs locaux. Si vous jouez dans les années 20, placez ici et là quelques trafiquants d'alcool et des dockers. Ces derniers n'aiment pas trop les fouineurs un peu discrets qui semblent (et ce serait mieux pour les personnages) armés. De plus, le temple a toujours eu la réputation d'attirer les dingues. Officiellement, il appartient à la mairie et sert d'entrepôt pour du matériel municipal. En fait, il y a bien longtemps qu'aucun fonctionnaire n'y a mis les pieds.

Autour, des immeubles en partie désaffectés dominent. Entre le temple et l'église où a commencé cette histoire, il y a un peu moins d'une heure de marche (cela a une certaine importance). Sur place, si vos joueurs ont la sphère avec eux et qu'ils comptent la placer sur la fresque dans le temple, passez au paragraphe suivant. Sinon, laissez-les visiter.

Fight club

Soyons clairs, le début du scénario est suffisamment dirigiste pour que vos joueurs n'aient pas vraiment le choix. Ils ont une boule, un trou qui correspond, des tueurs à leurs trousses (que vous pouvez refaire apparaître de temps en temps pour leur mettre la pression) et enfin la police qui les cherche activement. Bref, à un moment, la curiosité devrait l'emporter sur la prudence (si, si, ça va venir) et ils iront au temple du Levant pour en savoir plus et placer le globe. Dès lors, ils vont se faire tirer dessus, au moment où ils vont pénétrer dans le temple, par un groupe de furieux, très précis, perchés au sommet d'un immeuble et très déterminés à leur faire la peau. Ils peuvent même blesser des investigateurs ou presque les toucher. D'ailleurs, chose curieuse, au moment de l'attaque une sorte de tourbillon de nuages noirs se forme au-dessus du temple et au-dessus de l'immeuble d'où tirent les hommes (0/1 SAN). Puis, sans prévenir, va apparaître une créature noire, quadrupède et un peu vindicative : un chien de Tindalos ! Voir page 173 du *CoC D20* et page 141 de la *VF 5.5* pour les caractéristiques de la bête en question. En fait, elle s'attaque directement aux tireurs embusqués et les cris qu'ils poussent n'invitent pas à rejoindre la petite sauterie. Dans les faits, la bête est repartie avec ses proies. Mais les joueurs n'auront jamais l'occasion de le vérifier, car le tourbillon noir va ensuite se déplacer vers eux, les invitant à rentrer dans le temple (si ce n'est pas déjà fait).

Sur place (dans la salle de réunion de la Loge), une petite surprise les attend : Umberto di Lasco, en robe blanche, le visage émacié par des mois de tourmentes et de peurs. Il se tient devant la fresque, une arme à la main et surtout, un détonateur dans l'autre. Partout, des fils courent et sont reliés à de la dynamite. L'homme est en pleine crise extatique et foudroie du regard les personnages. En hurlant, il va leur tirer dessus et vider les six balles de son chargeur. Puis, priant les dieux à voix haute, il va recommander son âme avant de faire tout sauter. Il faut absolument l'arrêter ou la bâtisse explose, tuant toute personne à l'intérieur. Le blesser n'est pas suffisant, il tentera de tout faire exploser en allumant un bâton de dynamite directement avec une allumette. Il faut l'abattre. Umberto lâchera dans un dernier soupir sanglant : "argle !" (vous vous attendiez à quoi ?).

Il ne reste plus à nos aimables joueurs qu'à placer la fameuse boule dans la fresque et à déclencher la fin du monde...

Oups !

Un grondement sourd va s'amplifier, sortant de terre, indiquant à nos valeureux investigateurs qu'ils doivent sortir de la bâtisse au plus vite, avant qu'elle ne s'écroule. À l'extérieur, le ciel est très sombre et un tourbillon de nuages se forme au-dessus de leur tête. Les gens sortent de chez eux, croyant avoir affaire à un tremblement de terre, mais rapidement, des hurlements remplacent les interrogations. En effet, des créatures volantes, titanesques, percent la couverture nuageuse et laissent apparaître un soleil noir. Le sol s'ouvre un peu partout et un magma putrescent sort des failles, rongeant immeubles et personnes. Rapidement, vos joueurs doivent réaliser qu'ils ont déclenché une catastrophe de grande ampleur. Si la dynamite n'a pas été retirée, elle va exploser et détruire le temple.

Il va falloir réagir assez rapidement. Deux solutions s'imposent. Se réfugier dans la cave blindée de l'église ou aller n'importe où ailleurs. La première option est la bonne. La seconde signifie la mort lente dans d'indicibles souffrances (lâchez-vous, vos joueurs sont des neuneus).

Bien entendu, pour y aller, cela ne va pas être de tout repos. Une heure de marche, au milieu d'un magma acide, de gaz toxiques et de la population paniquée, ce n'est pas une balade de santé. Ne lésinez pas sur les détails, genre moribond à moitié rongé qui avance sans but avant de se précipiter sur les investigateurs pour demander où est son bras, la mère qui cherche à sauver ses enfants, les hommes qui se battent pour être engloutis par une vague de magma et tous les monstres les plus blobesques (bon, ok, ça n'existe pas mais on se comprend) qui peuvent sortir de votre imagination. Le pire, c'est que nos "héros" ne vont rien voir de la

Utiliser une brèche temporelle

CoC D20

N.B. : ce sort est moins puissant que *Create Time Gate* puisqu'il ne fait qu'utiliser un couloir et ne le crée pas. Le voyage étant court (quelques heures), le sort ne coûtera qu'un point de *Strenght*. Sinon, le coût est dix fois inférieur à celui d'un *Create Time Gate* et le monstre qui a ouvert la brèche sait toujours qu'elle a été empruntée par un autre que lui.

Components : V,M
Cost : Str drain (permanent)
Casting time : 5 minutes
Range : 0 Ft
Effect : Circle up to 5 ft. in radius that transports those who activate it
Duration : permanent
Saving Throw : none

AdC 5.5

N.B. : comme précisé dans les règles, il n'existe aucune version écrite *de Créer une Faille dans le Temps*. Le coût en POU est de 1 dans le cas de ce scénario mais 10 fois inférieur que la création d'un portail dans d'autres circonstances.



réelle fin du monde. Presque morts, épuisés, avec une SAN proche du zéro, ils vont arriver au refuge alors qu'une radio crache quelque part un ultime appel au calme des autorités dans TOUTES les villes du pays. La catastrophe n'est donc pas locale, elle est globale. Vos joueurs viennent bien de déclencher la fin du monde...
Leur arrivée doit être épique. Peut-être ont-ils décidé de sauver quelques malheureux (avant d'entrer dans le bunker) que vous vous ferez une joie de réduire en bouillie. Une fois fermé, ce refuge est complètement hermétique. Les portes blindées semblent solides et l'arrivée d'air suffisante pour survivre. Par contre, il ne protège pas du bruit et la véritable fin du monde va avoir lieu alors que les investigateurs sont cloîtrés. En gros, s'ils vont entendre de titanesques craquements, des ululements monstrueux et des cris venus d'un autre univers, mais ils ne vont rien voir. Enfin, pas tout à fait. Quelques créatures de cauchemar auront sans doute noté leur présence et tenteront de faire sauter les portes blindées (qui se courberont sous la poussée mais qui résisteront, surtout parce que le symbole des anciens est gravé un peu partout). Pour que la scène devienne vraiment stressante, faites que toutes les lumières du bunker s'éteignent (si vous êtes éclairés à l'halogène là où vous jouez, baissez d'un coup la lumière) et puis appliquez les règles de la santé mentale à la lettre. Si tous les investigateurs tombent en catatonie, c'est rigolo. Si l'un d'entre eux devient en plus paranoïaque, claustrophobe ou fou furieux, cela risque de devenir vraiment sportif. Au final, un gaz toxique va tous les endormir.

Quel est le con qui a fait sauter le pont ?

Le réveil est douloureux. Mais les portes ont résisté. Les murs sont fendillés un peu partout et quelques objets ici et là ont été rongés par l'acide. La cage qui contenait les livres est éventrée mais les tomes sont intacts. Si les investigateurs n'ont pas trouvé le sort d'invocation du Chien de Tindalos, placez habilement l'ouvrage adéquat au milieu des vieux manuscrits. De même, laissez découvrir à vos joueurs horrifiés (SAN01/1d6) une illustration qui les montre (ou des personnages approchant), à genoux devant un soleil noir, comme s'ils étaient ses adorateurs. Le texte qui accompagne le dessin est dans une langue inconnue mais Umberto avait griffonné en marge : "ils sont responsables, nous devons les éliminer pour sauver le monde".
Autre élément important dans ces livres maudits, un sortilège très dangereux, permettant de voyager dans le temps, mais d'une façon tout à fait particulière. Il est impossible de forcer le mur du temps. Par contre, si une brèche temporelle est ouverte, le sort permet de l'emprunter. Sachant qu'ils peuvent à présent invoquer un Chien de Tindalos...
Laissez les joueurs explorer un peu leur nouveau monde avant de donner cette clef. De plus, elle est au milieu d'un certain nombre d'autres écritures sans aucun intérêt. Il faudra donc du temps pour la dénicher.
Car en fait, le plus intéressant pour les investigateurs, est à présent de sortir pour voir ce qui se passe dehors (il n'y a plus aucun bruit) et surtout de savoir s'ils peuvent s'extraire de sous terre. La réponse est oui, mais ce n'est pas une bonne idée. En effet, suite au déversement d'abominations indicibles sur le monde, tout a changé : le relief d'une part mais les autochtones de l'autre. Or ces derniers sont en quête de tout ce qui peut se manger (monstrueux ou pas) et attirés, de surcroît, par les objets magiques que contient le bunker (livres ou artefacts). La majorité des choses indicibles qui logent à présent dans la zone sont des insectoïdes ailés dont le corps est couvert de petits pseudopodes. Ils se déplacent dans les airs en V (comme les canards migrateurs) et, au moment où les personnages sortent, s'en prennent à quelques miraculés qu'ils déchiquettent sans aucune pitié (juste pour manger). Les investigateurs peuvent intervenir, utilisant les armes du bunker (à votre discrétion) et mettre en fuite les créatures pour quelques minutes. En effet, elles vont revenir en force (une vingtaine d'individus) mais n'auront jamais la force de desceller les portes blindées du bunker. Le reste du paysage n'est que désolation et ruines. Des volutes de fumée s'élèvent dans un ciel de plomb, au loin des immenses créatures plus vieilles que la terre elle-même se vautrent dans une mer acide, il n'y a plus que le bruit du vent, un roulement de tonnerre au loin et le flap flap des choses ailées (d'ailleurs, il ne faut pas rester là).

L'histoire en quelques cris

Elle est très simple. Umberto di Lasco a trouvé la preuve qu'Harvey Simon voulait remonter la Loge du Levant, une secte apocalyptique. Pire, le chasseur du Mythe s'est aperçu que d'après les prophéties de cette organisation malfaisante, ses propres amis, les investigateurs, étaient directement responsables de la fin du monde. Rendu fou par cette révélation, il a fait assassiner le professeur puis il a tendu un piège à ses amis pour être certain qu'ils ne commettraient jamais l'irréparable... Raté.
Cependant, ces derniers peuvent se rattraper et utiliser le couloir du temps emprunté par le Chien de Tindalos pour se tuer eux-mêmes, et s'empêcher ainsi de déclencher la fin du monde par ignorance. Qu'ils réussissent et ils n'auront plus qu'à échapper au Chien. Qu'ils échouent (comme c'est arrivé en début de scénario) et le chien se chargera de leur faire payer...

Que faire ?

Vos joueurs mettront donc un certain temps avant de trouver la solution dans les livres, à savoir invoquer un Chien de Tindalos et passer par le couloir temporel qu'il a créé (et le mettre colère à un point, peu imaginable !). Si vous le désirez, vous pouvez compliquer la trame en faisant voler les livres par les créatures ailées. Les investigateurs devront monter une expédition punitive pour les reprendre (en haut des restes d'un immeuble en partie découpé à l'acide). Vous pouvez aussi considérer qu'il reste des poches de résistance organisée et qu'à peine relevée, la civilisation humaine reprend ses droits. Des petits chefs armés de fusils rassemblent quelques âmes, deviennent des leaders violents et oppresseurs avant de finir avec leurs ouailles sous un flot de

miasmes brûlants. Bref, à vous de rendre ce court passage (à moins que vous ne désiriez en faire un univers à part entière) digne d'une fin de péplum (vous savez, quand tout s'écroule).
Puis, lorsque vous aurez assez joué avec les nerfs de vos joueurs (ricanez bêtement à chacune de leurs décisions en faisant remarquer qu'ils ne pourront pas faire pire que de déclencher la fin du monde), lâchez l'histoire du couloir temporel en leur faisant remarquer que 1) ils vont devoir invoquer un Chien de Tindalos et y survivre, 2) ils doivent réussir à lancer le second sort avant de se faire écharper, 3) ils doivent réussir à s'assassiner eux-mêmes avant qu'ils ne commettent la grosse bévue.
Une fois tous les éléments en main (trop facile pour eux…), faites revenir les choses ailées, histoire de rendre le lancement du sort un peu plus épique (mais si je peux invoquer avec un bras en moins !). Et puis faites-leur aussi remarquer que pour s'arrêter eux-mêmes, il leur faudra se rendre là où se trouvait la Loge. Or, le paysage a bien changé et justement, c'est là qu'une créature ressemblant vaguement à du goudron a décidé de s'installer. Elle ne fait qu'engluer ses proies pour les digérer lentement (SAN 1/1d8 si on assiste à ce spectacle). Par contre elle craint le feu.

De la Loge, il ne reste rien, en revanche, de l'immeuble à côté, il demeure quelques étages. C'est un abri sûr pour qui veut éviter d'être vu.

Conclusion ?

Le lancement du sort doit être le début du point d'orgue de votre scénario. Il doit avoir lieu alors que les choses ailées assiègent les personnages. Préparez un rituel (prévenez vos parents si vous avez prévu quelque chose de bruyant, qu'ils ne s'inquiètent pas), une musique bien stressante (*Prince of Darkness*, de John Carpenter), et jouez sur les lumières et les odeurs. Un Chien de Tindalos est TOUJOURS une mauvaise rencontre. Les deux seuls points positifs de son arrivée, c'est que les choses ailées vont l'attaquer (et l'occuper quelques minutes) et le couloir va être ouvert. Les points négatifs : il faut résister à cette vision infernale et trouver le courage de lancer le second sort rapidement.
Le voyage pour retourner à la bonne date est très court (les investigateurs ne remontent dans le temps que de quelques heures). Cela signifie aussi que le temps que va mettre le Chien pour rattraper les personnages va être relativement court. Les investigateurs survivant aux premières étapes vont avoir des visions fugaces de toutes les époques du monde (0/1 SAN) avant de se faire aspirer dans un tunnel sombre et de se retrouver dans un immeuble, non loin d'une fenêtre, alors qu'ils sont en même temps devant la Loge, prêts à faire la grosse bêtise. Là, il est préférable que les armes soient prêtes, chargées et en bon état de fonctionnement (avec cet acide partout, un petit jet de Chance s'impose).
Se tirer dessus est une expérience pour le moins traumatisante (1/1d6 SAN) et surtout si la tentative est une réussite (2/1d6+2 SAN).
Ensuite, il va falloir semer le Chien. Il y a une solution très simple pour le perdre. Il suit ses proies à la trace et les tue. Il suffit donc d'aller où se trouvent les cadavres des investigateurs et de brouiller les pistes. Le Chien va emporter les cadavres, après un moment d'hésitation et repartir avec dans les méandres du temps. Non seulement il n'y aura pas deux investigateurs dans le même espace-temps (mort et vivant) mais en plus, le monde sera sauvé. Mais qui saura que les investigateurs ont sauvé la planète ? Sûrement pas les policiers qui arrivent ou les dockers qui n'aiment pas que les nouveaux gangs se permettent de faire la loi chez eux en tirant partout.

PNJ

Les créatures volantes (Coc D20)
Medium size Aberration
HD : 2d8+2 (14 hp)
Init : +2 (Dex)
Speed : 40 ft (fly)
AC : 14
Attacks : 2 nippers
Damage : Nipper 1d8+2
Face/reach : 6 ft by 6 ft/6 ft
Special Attack : Nipper snatch
Special Quality : darkvision 60ft, blindsight, immunities, resistance to radiation 40
Saves : Fort +1, Ref +2, Will +5
Ab : Str 15, Dex 15, Con 13, Int 12, Wis 10, Cha 6
Skills : Move silentely
Feats : Dodge, Mobility
CR : 3
Sanity loss : 1/1d8

Les créatures volantes (AdC 5.5)
FOR : 17
CON : 12
TAI : 16
INT : 10
POU : 10
DEX : 13

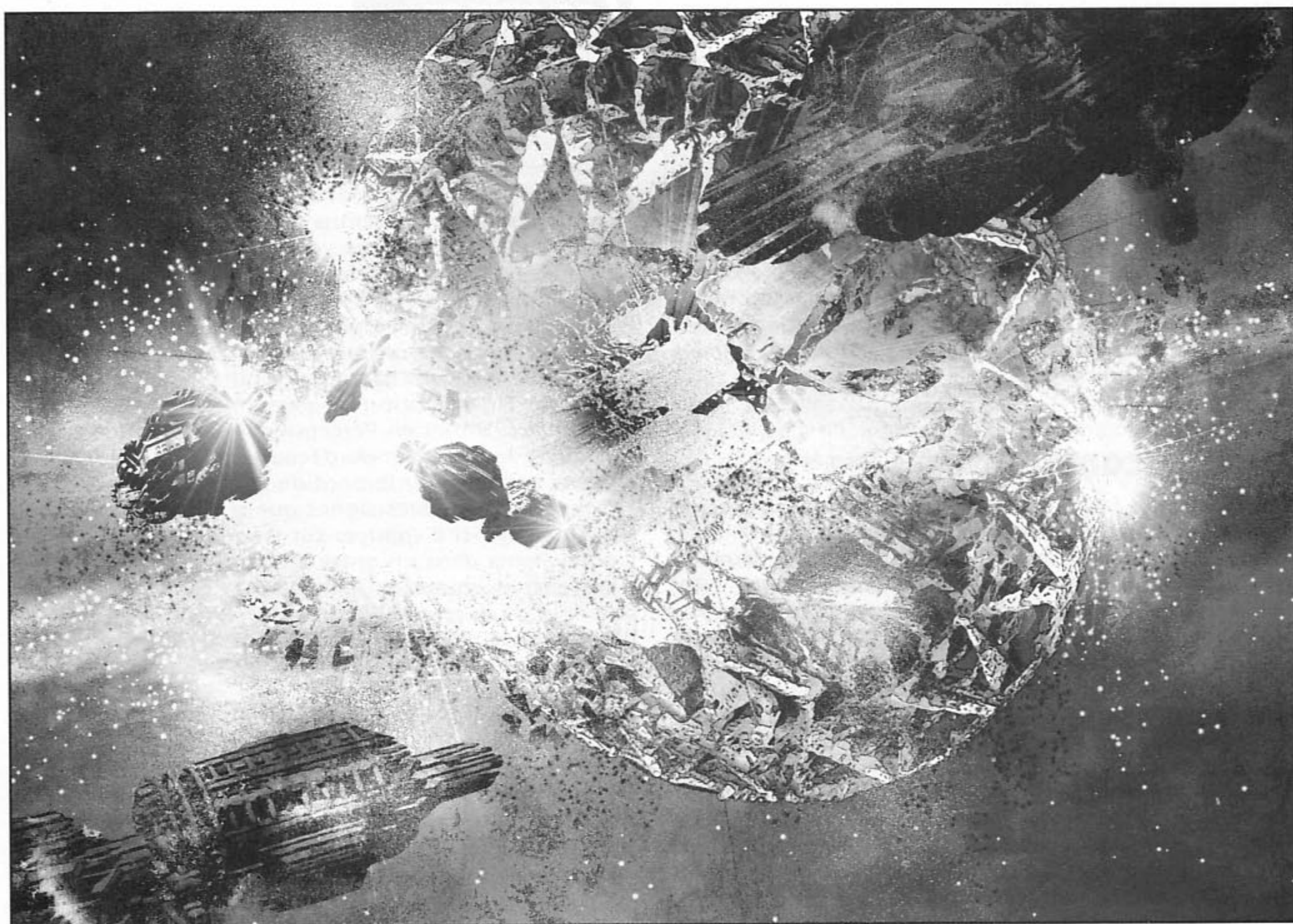
Déplacement : 8/25 en volant
Armes : Griffes 45%, 1d8 de dommage
Armure : non
Compétences : Discrétion 45%, Esquiver 55%
Perte de SAN : 1/1d8

Ces créatures sont les charognards de l'apocalypse.
Elles achèvent les survivants, pour ensuite s'attaquer les unes les autres. Elles communiquent en émettant des ululements funestes et se reposent en se suspendant comme des chauves-souris. Elles vivent en colonie, se déplacent en horde de dix individus minimum et sont attirées par tout ce qui peut contenir de la magie. Donc les objets magiques, les livres maudits ou les investigateurs avec un fort charisme, seront particulièrement visés. Il est impossible de savoir si elles obéissent à quelque chose mais elles se rassemblent souvent en cercle autour de leurs trouvailles magiques et font la ronde.
Elles peuvent donc très bien enlever un personnage, le mettre au milieu du tas d'objets et danser autour sans le tuer pour autant.

Auteur : Benoît Attinost
Illustrations : Jérome Simon

L'empire à feu et à sang

Ce scénario s'adresse à des joueurs expérimentés, connaissant bien l'univers de Fading Suns et à un MJ capable de mettre en scène les différentes factions de l'empire. Les PJ vont se balader un peu partout dans les Mondes Connus, donc il vaut mieux qu'ils disposent d'atouts comme Contrat de passage ou Liquidités. De plus, ce scénario pouvant sérieusement mettre en péril votre univers de Fading Suns, il est prévu pour être joué en one-shot. Des personnages Décados, Ingénieur ou Chevalier errant s'adaptent très bien à la trame du scénario.



Synopsis

Ce scénario met en scène une vaste conspiration Décados qui aboutit presque à une guerre ouverte avec l'Empereur. Les Décados souhaitent prendre le pouvoir afin d'assurer leur hégémonie sur les étoiles pour les siècles à venir. Les PJ vont être pris dans ce tourbillon d'événements pour tenter de maintenir la cohésion de l'univers. En effet, la gravité des événements est telle que l'équilibre de l'univers va être menacé. Pour une raison que les PJ vont devoir découvrir, les portes de saut vont enclencher un système d'autodestruction après que l'une d'entre elles éradique un système solaire entier. De plus, les mystérieux Vao vont devenir très antipathiques et commencer à envahir l'espace humain.

Une machination, des plans, un mort...

Les Décados aiment le pouvoir et tous les privilèges qui s'y rattachent. L'un d'entre eux, Antineus Décados, petit baron originaire de Cadavus, a un attrait presque obsessionnel pour le pouvoir et les hautes fonctions. Cette caractéristique va en faire l'un des pions involontaires des dirigeants de sa Maison. Cadavus est une planète inintéressante au niveau des ressources exploitables du point de vue des Maisons mais recèle des trésors de connaissances sur les débuts de l'exploration spatiale humaine. Antineus a toujours été obnubilé par ces secrets et a passé de nombreuses années à les étudier. Il en sait plus que la plupart des gens sur les travaux effectués sur les portails pour percer leurs secrets, sur les Mondes Perdus et sur l'histoire de l'empire. Il fait figure d'érudit sur ces questions au sein de la Maison Décados et il n'hésite pas à en tirer un avantage substantiel.
Les ambitions actuelles des Décados sont de laver l'affront subi durant les guerres impériales et de placer un membre de la Maison à la place d'Alexius. Dès que l'on trouve une conspiration d'envergure, on peut être sûr de trouver la marque de la duchesse Salandra Décados. Celle-ci cherche à déstabiliser le pouvoir de l'empereur grâce à l'intervention massive de barbares. Leur invasion serait financée par la Maison Décados et ils ouvriraient la route vers Byzantium Secundus, Salandra n'ayant plus qu'à prendre le pouvoir. Le rôle d'Antineus est de prendre contact avec les chefs barbares et de négocier avec eux un accord permettant aux deux parties de tirer bénéfice d'une collaboration ambitieuse et risquée. Et ce sont les personnages qui vont emmener Antineus jusqu'aux barbares !

Prise de contact

Il y a différentes façons d'introduire vos personnages dans l'aventure. En fait, cela dépend de leur fonction dans l'univers de *Fading Suns*. Voici quelques idées qui vous permettront sans doute de les présenter à Antineus.
- Soit ils font partie d'une faction favorable aux Décados, il n'y a aucun problème à les motiver (sous le sceau du secret bien sûr) à aller dans les mondes barbares pour faire tomber l'empereur.
- Soit ils appartiennent à un groupe comme l'Église ou les chevaliers errants (et leur suite) et les Décados font une demande officielle pour qu'un de leurs diplomates soit escorté chez les barbares, afin d'entamer des négociations pour qu'un traité de paix durable soit signé.
- Les personnages sont indépendants et peuvent être engagés contre des revenus plus que généreux pour aller risquer leur vie. Le but de la mission ne leur est évidemment pas révélé.

Une fois embarqués dans l'aventure, les personnages sont présentés à Antineus Décados (pour sa description, voir l'annexe le concernant). Celui-ci réagit amicalement si les personnages sont de la Maison Décados ou sont alliés à cette dernière. Sinon, il se montrera sympathique, suffisamment pour que les personnages veuillent bien accomplir leur mission. Si jamais le groupe n'est pas pro-Décados mais compte quand même un ou deux membres de la Maison, Antineus a pour mission de les tester et d'aviser ensuite sur le besoin éventuel de les informer de la mission réelle. Les Décados mettent un croiseur à la disposition d'Antineus.

Les Mondes barbares : l'arrivée sur Orsha

Les Décados ont convenu d'un rendez-vous avec des représentants Vuldrok et du califat kurgan dans un système neutre. Celui-ci comprend trois planètes, dont une seule abrite de la vie. Il s'agit d'un écosystème simple avec une vie animale peu diversifiée. D'antiques ruines annunaki (voir encart) sont tout ce que l'on peut trouver d'intéressant sur ce monde baptisé Orsha. C'est en leur sein que va se tenir la réunion avec les barbares. Ces derniers arrivent presque vingt-quatre heures après les personnages et Antineus. Les personnages peuvent donc passer quelques temps à explorer les fantastiques ruines et même à prendre leurs précautions vis-à-vis des barbares.

Les ruines

Durant les longues heures nécessaires avant l'arrivée des barbares, les personnages ont l'occasion d'explorer ces étranges vestiges de la technologie des annunaki. Il s'agit d'une gigantesque pyramide d'un style semblable aux pyramides des civilisations précolombiennes. Après la montée d'une longue volée de marches, les personnages se trouvent à plus de cent mètres du sol. Au sommet de la pyramide, il y a une plate-forme d'environ seize mètres carrés, une petite coupole reposant sur quatre pieds surplombe les personnages. Sur chaque petit pilier, il y a un symbole Ur qu'a priori les personnages ne sauront déchiffrer. Un jet en Perception + Observation ou Enquête leur permet de découvrir qu'il y a une petite corniche sur le bord de la coupole. On trouve ici les mêmes signes que sur les piliers. L'astuce est ici d'appuyer sur les symboles équivalents dans un ordre précis afin de déclencher un mécanisme. Un jet de Tech + permet de découvrir l'ordre, sinon il suffit d'être très chanceux (seules deux tentatives sont autorisées avant le blocage du système pour vingt-quatre heures).
Si les personnages parviennent à actionner le mécanisme, le sol au centre de la plate-forme s'efface pour faire apparaître un petit ascenseur (en fait une nacelle serait un terme plus exact) qui mène les personnages au centre de la pyramide. Celle-ci se révèle creuse et présente un volume absolument gigantesque qui peut donner une forte impression de vertige aux personnages (jet de Vigueur + Stoïcisme, au moins trois points de victoire sont nécessaires sinon le personnage subit un malus de -1 sur toutes ses actions au sein de la pyramide).
Dans la pyramide, au niveau du sol, il y a une sorte de console d'environ deux mètres de large, éteinte, sur laquelle on ne peut voir aucune poussière. En fait, celle-ci reste inactive jusqu'à ce que les portes entament leur compte à rebours (voir plus loin).

Lorsque les délégations des mondes extérieurs arrivent, la première chose qui frappe les personnages est le nombre de personnes qu'elles comprennent. Chaque groupe arrive avec une force d'approximativement dix vaisseaux de guerre lourds et débarque avec près de cinquante personnes. Des campements sont installés autour des ruines afin de former un cercle infranchissable par des intrus ou des animaux sauvages. Vis-à-vis des personnages et des Décados présents (Antineus et deux soldats), les barbares n'adoptent pas la même attitude. Les Kurgans sont assez amicaux et invitent les personnages pour partager leur dîner, les Vuldrok sont méfiants et restent à l'écart.

Les négociations

Antineus entame les négociations avec les barbares à la nuit tombée. Sachant qu'elles vont durer toute la nuit, il trouve des occupations aux personnages qui ne doivent pas être mêlés à ces tractations politiques. Ceux qui sont alliés avec Antineus peuvent prendre part aux discussions en justifiant de compétences utiles sur le moment (garde du corps, diplomate, etc.). Tous les protagonistes se réunissent dans une tente vaste et "neutre" (c'est-à-dire une tente où personne n'a eu le droit d'aller avant). C'est Antineus qui mène la discussion et il fait part des propositions des Décados aux barbares. Ceux-ci sont emballés par cette proposition mais demandent l'attribution des mondes frontières afin de payer leur intervention (Artemis, Vera Cruz, Pentateuque et Delphes). Après d'âpres négociations, Antineus est contraint d'accéder aux demandes des barbares qui se montrent intraitables. Pour le rapport officiel de la rencontre, Antineus déclarera à l'empereur et à l'Église que les négociations sont en bonne voie et qu'une nouvelle rencontre se fera dans un mois ou deux. Conformément aux plans des Décados, les barbares ont pour tâche d'attaquer la flotte impériale et d'ouvrir un couloir à la flotte Décados jusqu'à Byzantium Secundus.

Si les personnages prennent part à la conspiration de la Maison Décados, ils peuvent être amenés à participer à la phase finale du plan. Sinon, ils peuvent rentrer chez eux, faire leur rapport à leurs différents supérieurs ou partir sur une autre mission.

La campagne de terreur

Salandra Décados sait bien que les barbares ne sont pas en mesure d'envoyer suffisamment de forces pour vaincre la flotte impériale et les flottes nobles qui ne manqueront pas de se joindre à l'empereur. Son plan est donc de diviser la flotte impériale aux quatre coins de l'empire. Elle sait bien que les flottes des Maisons nobles ne pourront se mobiliser à temps pour contrer l'attaque barbare. Elle commence dès à présent à mobiliser la flotte Décados et surtout à recruter de nouveaux soldats pour les former. Ceux-ci formeront des troupes de réserves convenables qui pourront toujours se montrer utiles.
Les Décados vont donc organiser des révoltes et des attentats sur différentes planètes et les personnages qui sont Décados ou alliés à cette Maison peuvent participer à ces événements. Pour les autres, n'hésitez pas à mettre en œuvre des problèmes sur les planètes des personnages ou qui les touchent indirectement. Leur faction peut même leur demander d'enquêter (l'empereur afin de rétablir l'ordre, l'Église pour enquêter sur de possibles phénomènes hérétiques et les guildes sur des attentats qui visent leurs possessions).
Les compétences des personnages sont mises à contributions sans vergogne par les Décados, qui n'hésitent pas à leur confier des missions d'importance comme des assassinats de nobles dirigeants des planètes, si les personnages s'en montrent capables.

Les choses se compliquent...

Un mois après la première rencontre avec les barbares, Antineus Décados retourne sur Orsha pour mettre au point les derniers détails de l'invasion. Il peut demander l'aide des personnages ou non, tout dépend de la façon dont cela s'est passé la fois précédente. Ce qui s'y passe n'est de toute façon que des mises au point et une nouvelle assurance que chaque partie accomplira sa mission.

L'invasion barbare

Quelques jours après la rencontre sur Orsha, les flottes barbares se déversent sur l'empire en passant par les portes des mondes précités (Artemis, Vera Cruz, Pentateuque et Delphes). Sur ces quatre planètes, l'attaque atteint des proportions de barbarisme inconcevables pour la plupart des gens de l'empire. Il s'agit d'un génocide en règle qui doit servir, selon les barbares, à motiver la flotte impériale à les poursuivre à n'importe quel prix. La majorité de la flotte étant dispersée aux quatre coins de l'empire (et même dans les systèmes attaqués, mais le faible nombre de vaisseaux ne permet pas une véritable défense face à l'armada barbare), l'empereur se voit contraint d'envoyer les réserves de la flotte basée à Byzantium Secundus.
En quelques jours, la flotte impériale a subi de lourdes pertes pour de faibles prises. Plusieurs planètes sont pillées, des réfugiés affluent de partout vers les mondes plus sûrs et des illuminés parcourent l'empire en criant à la fin des temps. Bref, l'univers semble s'écrouler autour des personnages. Même ceux qui se sont placés du côté des Décados ne peuvent s'empêcher de penser à ce qui se passerait si ces derniers ne maintenaient pas le contrôle sur les barbares. Et c'est effectivement ce qui va se passer...

Retournement de situation

L'événement majeur qui va déclencher un enchaînement d'incidents dramatiques est la trahison des barbares. Ceux-ci vont simplement attendre que la flotte Décados se précipite vers Byzantium Secundus et leur tende une embuscade. La flotte de la Maison royale va être en grande partie décimée, plongeant l'empire dans la plus grande confusion. Toujours plus de vagues de barbares se précipitent vers les Mondes Connus et l'empereur va faire appel à de courageux patriotes afin de sauver l'humanité civilisée. Ceci est un bon moyen de faire participer les personnages aux événements grandioses et importants qui vont suivre.



Le système de Sutek est un endroit critique dans la lutte contre les barbares. La flotte impériale a réussi à tenir cette position et protège un accès direct à Byzantium Secundus. Mais la situation reste compliquée lorsque les différents détecteurs de la flotte et de Sutek notent une activité anormale de la porte. Une série de transmissions dans un code inconnu, en provenance de la porte, semble partir vers un point indéterminé de l'espace. Un message est envoyé à destination de l'empereur afin de l'avertir de la situation. Ce dernier, ou une faction importante du groupe de personnages, les envoie avec pour mission de déterminer l'origine du problème. Un vaisseau et son équipage sont affrétés afin de les emmener sur place. Le délai de transmission du message ainsi que les préparatifs nécessitent environ trois semaines, durant lesquelles les signaux émis par la porte vont s'intensifier. Arrivés à leur paroxysme, ils déclenchent l'explosion pure et simple de la porte. La puissance de celle-ci entraîne l'annihilation de tout ce qui se trouve dans le système (étoiles, planètes et vaisseaux).

Lorsque les personnages souhaitent franchir la porte de Byzantium Secundus en direction de Sutek, la porte refuse de s'ouvrir, et pour cause : il n'y a plus de destination. Les coordonnées de Sutek ne fonctionnent plus, ce qui amène les Auriges à conclure à la disparition du système. C'est un drame qui bouleverse tout l'empire mais bien peu vont avoir l'occasion de pleurer les morts. En effet, toutes les portes connues commencent à émettre cet étrange signal. Toutes semblent indiquer ce mystérieux point dans l'espace. Malheureusement pour les personnages, aucune clef des Auriges n'est connue pour détenir ces coordonnées. Les personnages vont donc avoir trois semaines pour tenter de découvrir ce qui se passe.

Compte à rebours pour l'univers

Si les choses ne semblent pas bien engagées pour l'humanité civilisée de l'empire, cela ne va pas s'arranger lorsque l'empereur reçoit des rapports selon lesquels les Vao font des incursions dans l'espace impérial. Les portes des Vao ont entamé le même compte à rebours et ont vite fait le rapprochement avec les humains. Ils ont décidé de remédier à cette menace en mettant fin à sa cause : l'homme. Avec cette nouvelle invasion, l'empire est totalement cerné (il faut toujours considérer les symbiotes, et les barbares qui ne cessent pas leurs attaques pour autant). Il y a heureusement différentes façons de résoudre le problème, présentées dans l'ordre d'importance ou d'urgence.

Déjouer la conspiration

La première menace qui pèse sur la tête des personnages est celle des barbares. Les personnages doivent bien se rendre compte que quelque chose ne va pas. Soit les négociations ne portaient pas du tout sur un traité, soit elles n'étaient qu'une vaste supercherie dans laquelle les Décados se sont fait trahir.

Quoi qu'il en soit, la flotte Décados a été détruite, Antineus a plus ou moins disparu de la circulation (Salandra s'en est occupé) et la terreur règne partout. Pour déterminer ce qui a dérapé, les personnages ont tout intérêt à prendre contact avec la Maison Décados. En effet, bien qu'Antineus soit mort, Salandra est au courant du déroulement des négociations et sait des choses que les personnages ignorent. Elle consent à les recevoir vu la gravité de la situation ou, si les personnages sont trop loin pour être là à temps, elle leur fait parvenir un message. Selon les accords, un chef de guerre Vuldrok devait se charger de l'attaque car ses compétences étaient les plus valables dans un tel conflit. Son nom est Feu-dans-les-ténèbres. Son véritable nom est inconnu, même parmi son peuple. Si les personnages parviennent à l'éliminer, les barbares prendront peur et s'enfuiront. Salandra sait qu'on peut le trouver sur son vaisseau amiral, actuellement situé dans le système de Delphes. Les Décados ou l'empereur peuvent leur fournir une petite force de trois vaisseaux de guerre, plus ou moins endommagés mais qui peuvent leur laisser le temps d'accoster le vaisseau amiral et de trouver Feu-dans-les-ténèbres pour le tuer. Déterminez un nombre de rounds pendant lesquels les barbares auront en face d'eux les vaisseaux alliés aux personnages. Une fois ce temps écoulé, tous les Vuldroks du vaisseau amiral pourront se lancer à la recherche des personnages. Avant cela, ils auront un peu de tranquillité car tous les barbares seront à leurs postes de combat. Le chef des barbares propose au personnage qui semble le plus guerrier un duel, pour déterminer le sort de l'empire. Pour la description de Feu-dans-les-ténèbres, reportez-vous à l'annexe.

En cas de victoire, les barbares permettent aux personnages de réintégrer la navette qui leur a permis d'accoster leur vaisseau, puis ils font passer le message à tous leurs vaisseaux de repartir. Les personnages peuvent découvrir à ce niveau de l'aventure que les barbares sont dotés d'un sens de l'honneur ignoré dans tout l'empire.

Le problème des portes

Le système d'autodestruction des portes stellaires est le problème le plus délicat à résoudre car personne n'est véritablement en mesure de manipuler des artefacts d'une telle technologie. La seule solution qui s'offre aux personnages à ce niveau-là est de retourner sur Orsha, dans la pyramide. Si les personnages ne pensent pas à cela, toutes les portes explosent au même, problème des barbares), ils s'aperçoivent que la console est allumée et que de nombreux voyants clignotent de façon frénétique. Il est tout à fait possible de comprendre le mécanisme et de l'arrêter pour peu qu'il y ait un personnage (ou un PNJ) qui soit Ingénieur et qui possède un niveau de Tech de 10, ainsi qu'un niveau d'au moins 8 en Redemtpion Tech Électronique. En dessous de ce niveau, il y a trop de risques de se tromper et de déclencher prématurément l'explosion. Néanmoins, afin de ne pas coincer un groupe juste pour cela, laissez à vos personnages une chance d'arrêter le système. Appliquez à celui qui tente de vaincre cette épreuve un malus de deux points sur son jet par point de différence avec les niveaux de Tech et de Redemption Tech précédemment cités (par exemple un personnage qui tente de désamorcer le système avec Tech 7 et Redemption Tech Électronique 6 aura un malus de -10 ! Cela reste très dur mais encore possible. Si les personnages pensent à le demander avant de se rendre sur Orsha, les ingénieurs seront plus que ravis de fournir un de leurs hommes d'une telle compétence.

Si le système est désactivé, un rayon lumineux part dans l'espace, semblant se diriger exactement là où se dirigeaient les autres rayons quelques semaines plus tôt. Le compte à rebours cesse et cette menace est écartée.

Les Vao

La fureur avec laquelle les Vao s'abattent sur l'humanité est effrayante. Ils en ont assez des erreurs perpétrées par les humains et cette fois-ci, ils sortent de leur réserve et passent à l'attaque. Les premiers mondes à en pâtir sont Midian et Rempart. Sur ces planètes, les Vao font des exemples, leur colère est à son paroxysme et les massacres sont nombreux.

Les calmer ne va pas être une chose aisée. Les premiers négociateurs envoyés par l'empereur et par les mondes attaqués reviennent dans des cercueils sans autre forme de procès. Alexius va de nouveau faire appel aux personnages qui se sont illustrés précédemment et qui, ayant réussi à stopper la destruction des portes, pourront peut-être convaincre les Vao de l'inutilité d'un nouveau conflit. Pour les contacter, les personnages devront surtout faire valoir leurs mérites dans les guerres barbares et dans la résolution du problème des portes. Les Vao acceptent alors de discuter avec les personnages. Pour négocier avec eux, il peut être utile de faire valoir des arguments comme :

- le compte à rebours des portes s'est déclenché lorsque l'empire menaçait de s'effondrer devant la barbarie de la guerre
- la menace barbare étant annihilée, toutes les forces de l'empire peuvent se focaliser sur les Vao, amenant une guerre longue et cruelle
- l'empire montre sa détermination à repousser les

attaques des barbares, des symbiotes et des démons qui, sinon, déferleraient sur les mondes Vao.
Une fois le dialogue établi, les Vao se laisseront convaincre car ils ne veulent pas vraiment de ce conflit. Ils sont prêts à repartir chez eux si les humains promettent de ne plus venir chez eux, même avec des ambassades de bonne volonté.

PNJ

Antineus

De constitution moyenne et assez charmeur, Antineus est un rat de bibliothèque depuis sa plus tendre enfance. Élevé dans la plus pure tradition Décados, il a sur les mains le sang d'une partie de sa famille. Il est très intelligent à la base mais il s'est fait greffer un second cerveau afin de pouvoir littéralement emmagasiner les connaissances contenues dans ses livres. Il est aussi très sympathique et très bon acteur.

Âge : 27 ans
Alliance : Maison Décados
Rang : Baron
Corps : Force 6, Dextérité 8, Endurance 6
Intellect : Intelligence 10 (8), Perception 8, Tech 3
Esprit : Extraverti 2, Introverti 6, Passion 3, Calme 6, Foi 1, Ego 7
Compétences innées : Charme 6, Combat à mains nues 5, Mêlée 6, Observation 5, Esquive 5, Intimidation 5
Compétences acquises : Alphabet (Teyrien) 5, Armes de jet 4, Baratin 7, Bibliothèque 8, Bureaucratie 5, Communication 3, Connaissance (Réseau stellaire 5, Folklore 5, Empathie 7, Etiquette 4), Machine pensante 4
Qualité : Soupçonneux (Perception +2 quand des rivaux sont dans les parages)
Défauts : Vaniteux (Perception -2 devant les flatteries)
Atout : Noblesse (7pts), Contrat de passage (8pts), Liquidités (7pts)
Équipement : Second cerveau, Élixir, Épingle-murmure
Bonus de force : +1d
Armure : bouclier de duel (5/10)
Armes : Poignard (4 DMG), Pistolet laser (5 DMG)
Psi : 6
Pouvoirs mentaux : Psyché (Intuition, Sentiment, Vision de l'esprit, Langage de l'esprit, Cœur docile et Chaîne de l'esprit), Sixième Sens (Sensibilité, Perception Obscure)
Anima : 9
Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Feu-dans-les-ténèbres

C'est le chef des barbares, leur grand général qui dirige les Vuldrok et les Kurgans depuis son vaisseau amiral. Il est originaire des mondes Vuldrok et son seul souci est de montrer à l'empire que les barbares sont une force avec laquelle il faut compter. Il est souvent très dur concernant la discipline mais ses hommes le suivent avec une dévotion sans bornes. Sa mort les traumatiserait au plus haut point.
C'est un colosse qui mesure près de deux mètres et une bonne centaine de kilos de muscles. Sa grande force est son intelligence que ses adversaires ne lui prêtent pas de prime abord. Il aime jouer de sa stature de "grand balaise" pour surprendre ses ennemis avec un plan ingénieux. Ce qui choque à première vue en le voyant, ce sont les implants qu'il a dans la gorge et avec lesquels il s'injecte des drogues de combat qui en font un guerrier ultime.

Âge : 35 ans
Alliance : Barbares
Rang : Général
Corps : Force 9 (11), Dextérité 8 (10), Endurance 8 (10)
Intellect : Intelligence 7, Perception 5, Tech 5
Esprit : Extraverti 8, Introverti 1, Passion 6, Calme 3, Foi 1, Ego 5
Compétences innées : Combat à Mains nues 8, Esquive 7, Intimidation 8 (6), Mêlée 9, Observation 4, Tir 8, Vigueur 7
Compétences acquises : Alphabet (Barbare, Teyrien) 6, Baratin 5, Stoicisme 5, Guerre 9, Manœuvres de combat (arts martiaux et escrime) 4
Qualité : Héros barbare (Intimidation +2)
Handicap : Dépendance aux drogues de combat (4 pts)
Défauts : Laid (Charme-2)
Atout : Rang (équivalent à celui de Marquis)
Équipement : drogues de combat (+2 à toutes les caractéristiques physiques, indiqué entre parenthèse),
Bonus de force : +2d
Armure : synthécuir (7d)
Armes : Épée monofilament (8 DMG), cimeterre (6DMG), pistolet blaster (7 DMG)
Manœuvres de combat d'escrime: Parade, Coup d'estoc, Dérobement, Attaque en dégainant.
Manœuvres de combat d'arts martiaux : Coup de poing expert, Coup de pied expert, Clé
Anima : 6
Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0(/0/0)

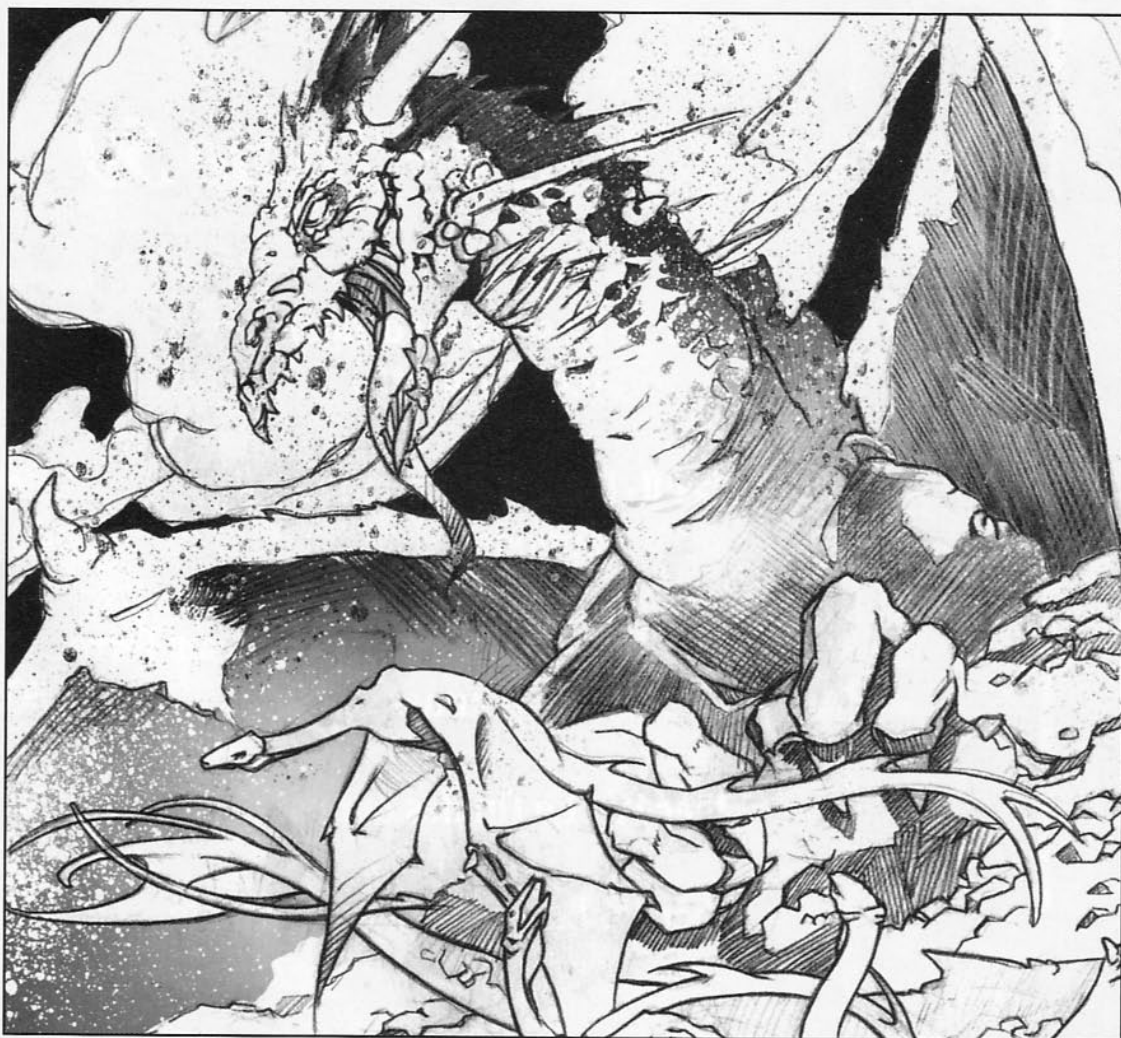
Auteur : Gaëtan Bothorel
Illustrations : Éric Liberge

backstab

Index - Tome 39

Le sang du dragon

Ce scénario se déroule quelques semaines après La porte du ciel (Backstab 38). Les PJ auront eu le temps de vivre quelques aventures autour de Kraakmandalar, mais sans jamais pénétrer dans le Pays Détruit. Une rencontre avec un jeune dragon de lumière va leur en donner l'occasion.



Synopsis

Lors de cet avant-dernier scénario de la campagne Lux Draconis, les PJ vont enfin découvrir leur tâche : réveiller le dragon des origines, Baïkamath, dont ils sont les héritiers. Ils accompliront un voyage initiatique dans le Pays Détruit, et verront à leur retour Symorîah plonger dans les affres d'une guerre à l'échelle du continent, où hommes, dragons et immortels s'entre-déchirent à l'aube d'un nouvel âge.

À l'origine étaient les Dieux, qui créèrent la terre, le ciel, et toutes choses. Le feu était leur trésor, et ils le gardaient pour leur Grand Art, jaloux et terribles dans leurs demeures par-delà l'éther. Et leur messager, celui qui portait leur parole et leur courroux, était le Ver, que les hommes de la terre de Muyr appelaient Baïkamath, ou Bel'Hochaïm, la Voix des Anciens. Mais comme les hommes le craignaient et l'adoraient comme un dieu lui-même, Baïkamath devint fier et vaniteux, et il déroba le feu aux Puissants, et il se fit honorer, et il reçut les sacrifices des hommes de Muyr. Aussi les dieux le frappèrent-ils de leur courroux. Ils dépecèrent la grande bête des cieux, ils l'emprisonnèrent dans le soleil, et ils confièrent sa garde aux fils d'Holochaïm, la huitième tribu des fils du désert, les Hommes de la Lune.
Et quand les hommes de Muyr voulurent le rappeler sur leur terre, alors les Hommes de la Lune se dressèrent devant eux. Il y eut un grand tumulte dans la terre de Muyr, puis un silence qui dura jusqu'à ce jour. Et nul ne sut ce qu'il était advenu de Muyr l'orgueilleuse, enterrée sous les dunes du Pays Détruit, et des Hommes de la Lune, que nul ne revit jamais.

Barr' Scherraï, ou le Livre des Premiers-nés

Résumé des derniers épisodes

Lors des scénarios précédents, les PJ ont découvert leur héritage draconique. Pour ceux qui auraient manqué les premiers épisodes, tous les ensorceleurs du continent de Symorîah sont en train de se transformer en dragons de lumière, héritiers du dragon des origines, Baïkamath. Celui-ci cherche à se réincarner afin de faire régner un nouvel âge de lumière sur le monde.
Pour le moment, les PJ, en majorité des dragons de lumière, sont à la recherche d'une explication concernant leur transformation. Dans la cité engloutie de Chrysos Atalantam, ils ont découvert l'existence de Baïkamath, mais il leur reste à apprendre que ce dernier désire se réincarner, et ils sauront tout..., tout ? Disons qu'ils auront en main toutes les données nécessaires pour faire le choix cornélien que leur réserve la fin de cette campagne. Pendant ce temps, le peuple commence à se soulever sous l'impulsion de l'Église, qui vient d'enfanter la jeune Inquisition, sous l'égide du prêtre Amor Zaïastre. Cet épisode introduit quelques nouvelles données, et reste très libre dans son interprétation : après une authentique traversée du désert, c'est sur fond de début de croisade que les dragons de lumière vont entamer leur route vers l'ouest, en direction du pays de Dhôl.

Les pèlerins

Une curieuse caravane fait route vers le sud du pays de Karkero, composée d'individus pour le moins mal assortis, qui s'arrêtent dans tous les villages. On y trouve un prêcheur, deux douzaines de soldats en habit de misère, pauvrement armés, aux allures de Don Quichotte, mais dont les yeux brillent d'une ferveur fanatique, un archer et un prêtre des plus discrets. Une femme incroyablement belle les accompagne. Le groupe prêche la bonne parole dans tous les villages : "oyez, oyez la bonne nouvelle, car l'âge des ténèbres est sur le point de s'achever". Des troupes comme celles-ci, le pays en a vu bien d'autres ces derniers temps, tandis que l'Inquisition gagne du terrain : ces gens prêchent les idées de l'Inquisition, et tentent d'imposer leur vision du monde au peuple de Symorîah. Le prêcheur borgne, Izaïah, est un homme incroyablement charismatique : maigre, barbu, échevelé, les yeux brûlants, la voix forte et assurée, il déploie devant son auditoire tous les affres de l'apocalypse draconique, les ignobles méfaits des habitants de la Théocratie d'Heptérion, tueurs d'enfants, hérétiques, coprophages, et la nécessité d'une croisade contre cette vile engeance.
Sa robe de toile grossière est ornée du simple symbole de l'anneau rouge, représentant l'unité du peuple des croyants, le monde libre, et le sang prêt à être versé pour la Cause. Izaïah est un homme habile, qui se dit issu du peuple, un démagogue de grand talent. Si l'on creuse un peu son histoire, il s'agit en fait d'un ancien noble déshérité, grand adversaire d'Aden Réan à Antifer, et professionnel des sentences à l'emporte-pièce. Son œil, qu'il dit avoir perdu en affrontant un dragon, est d'ailleurs un souvenir cuisant d'un duel contre le gouverneur d'Antifer, auquel il porte une haine sans bornes.
Si les villageois sont parfois incrédules, il en est qui acquiescent et jurent contre ces maudits dragons qui sont un véritable fléau, pestant aussi contre les habitants de la Théocratie, qui se vautrent dans le luxe tandis qu'eux crèvent dans la misère. En ces temps de péril, il est facile de rejeter l'opprobre sur un bouc émissaire, surtout quand celui-ci est détenteur de grandes richesses. Les "Pauvres Chevaliers" qui accompagnent le prêtre sont des miséreux, issus des asiles d'Ébernica, et qui ont entrepris une sainte croisade contre le Mal, dont les dragons sont le symbole et le symptôme. Faméliques, bestiaux, ils sont fanatisés par la misère et les discours du prêcheur.
Or, aujourd'hui, une coïncidence va donner plus de poids aux paroles d'Izaïah. Un jeune dragon de lumière (un des ensorceleurs que les PJ ont rencontré à Kraakmaandalar), Cymrul, vient d'être aperçu en train de dévorer des moutons dans une prairie voisine. Le village est rapidement

en effervescence : comment lutter contre la bête ? C'est ici qu'interviennent les Pauvres Chevaliers.
La caravane de pèlerins se met rapidement en route, et arrive devant le dragon en train de se repaître de son maigre repas. Cymrul est désorienté, faible et hagard. Il erre depuis longtemps dans la région, très perturbé par sa nouvelle forme. Au cours du bref combat qui s'ensuit, il est blessé par une des flèches à tête rouge de l'archer, et s'enfuit, hurlant de douleur. Bien que la blessure ne soit guère profonde, elle n'en est pas moins mortelle, car l'archer utilisait du fer-rubis, un métal étrange venu de pays lointains (... enfin, pas si lointains que ça... voir l'encadré "le fer-rubis"). Le second prêtre n'est autre que Thazzar, le magicien que les PJ ont déjà croisé. L'homme est à leur recherche, car les informations qu'il a recueillies lui donnent à penser que de grands événements sont en marche, et surtout, que l'événement pour lequel il est né est sur le point de se produire. Thazzar n'est pas simplement un mage très puissant, c'est aussi l'un des derniers membres d'une race ancienne que même les légendes ont presque oubliée (voir encadré), les Hommes de la Lune. Il recouvre peu à peu la mémoire, qu'il a perdue lors d'une antique bataille.

Qu'ils aient été présents depuis le début ou pas, sous forme humaine ou draconique, c'est là qu'interviennent les PJ. Ils ne laisseront sans doute pas un des leurs se faire lâchement abattre, et la blessure issue de la flèche rouge leur donnera peut-être de quoi réfléchir avant d'affronter directement les pèlerins. Ces derniers vont poursuivre le dragon qui s'enfuit vers le sud, en direction du Mont Vitupérant, qui marque la frontière de la Caliésie méridionale.
Là, Cymrul et les PJ seront vite repérés par une patrouille des Mauraudeurs de sa Majesté. Les PJ et Cymrul seront pris entre deux feux, d'autant que les Maraudeurs sont, au contraire des pèlerins, de féroces guerriers.
Mais la rencontre entre pèlerins et Caliési va faire des étincelles : en effet, ces derniers supportent assez mal qu'on vienne chasser le dragon de lumière (une espèce très intéressante pour les alchimistes du pays) sur leurs terres. S'ensuit une escarmouche qui devrait permettre au groupe de dragons de s'enfuir sans trop de difficultés. Ce petit incident de frontière va tourner à l'incident diplomatique, qui va bientôt nécessiter l'in-

Les Hommes de la Lune

Au début des temps, peu après que Baïkamath fût tombé, et eût donné naissance à Tiamat et Bahamut, une tribu d'hommes de grand pouvoir se mit à parcourir le monde. On dit que les dieux eux-mêmes leur avaient conféré l'immortalité, dans un but inconnu de la jeune race des hommes. Ce but inconnu, vous devez d'ores et déjà le connaître, car il va avoir une grande influence sur la fin de cette campagne, qui se fera déjà ressentir dans cet épisode. Les Hommes de la Lune, la tribu d'Holochaïm, avaient pour mission d'empêcher le dragon de lumière de se libérer, et surtout d'étendre sa tyrannie sur la terre. En effet, si la lumière triomphait éternellement des ténèbres, ce serait le début d'un âge d'entropie, l'équilibre éternel à jamais renversé : l'ordre absolu régnerait sur le monde, aussi néfaste qu'un chaos absolu, et aboutissant à plus ou moins court terme à la fin de toute vie. Petite note à l'usage des meneurs optimistes, et prêts à fournir une protection solaire indice dix millions à la population de leur monde de campagne : c'est là une des hypothèses possibles, et en aucun cas une vérité écrite dans le marbre. Si *votre* Baïkamath est un dragon d'une grande bonté, et qui a trouvé une alternative au cycle jour/nuit qui permette la survie du monde, libre à vous. Quant à votre serviteur, éternel insatisfait, coupeur de cheveux en douze et pessimiste de nature, il optera pour "l'option catastrophe"...
Les membres de cette tribu ne souffraient pas des effets de l'âge, et étaient quasiment immortels, mais lors du combat qu'ils menèrent dans la cité de Muyr, nombre d'entre eux périrent. En effet, les membres de cette cité avaient accompli le rituel qui devait réincarner Baïkamath, et durant lequel même les pouvoirs conférés par les dieux étaient inhibés.
Aujourd'hui, ne subsistent que Thazzar, le magicien errant, et un homme qui se fait appeler le Pêcheur d'Étoiles, et qui habite dans la Théocratie d'Heptérion. Malheureusement, depuis le drame de Muyr et la disparition de tous les leurs, ils ont presque perdu la mémoire, et ils ont passé les derniers siècles à rassembler des informations sur leur propre destin.
Ces deux derniers survivants ont des méthodes très différentes, qui risquent de les amener à s'affronter. Tous deux agissent pour des motifs bien différents. Le Pêcheur d'Étoiles est un magicien incroyablement puissant, mais à demi-fou. Il n'obéit qu'à une idée : détruire les dragons de lumière et empêcher la libération de Baïkamath. C'est tout ce dont il se souvient : les dragons de lumière sont le mal, Baïkamath ne doit pas être libéré. Sa mission est devenue son unique mode de pensée. Il a à ses côtés les hordes de dragons chromatiques du pays d'Heptérion. C'est la loyauté absolue qui guide ses actes. Tout ce dont il se souvient, c'est qu'il doit empêcher les dragons de lumière d'agir.
Thazzar a une vision bien différente des choses : il a conservé sa raison lors des derniers millénaires, ce qui est paradoxalement malheureux. Il a vu mourir ses proches, les nations qu'il avait aidées à bâtir, et les femmes qu'il avait aimées. Aujourd'hui, une terrible lassitude l'envahit, et il ne voit qu'une issue à son existence : il doit aider Baïkamath à se réincarner pour pouvoir ensuite le tuer et mettre ainsi fin à sa propre immortalité. Tout ce dont il se souvient, c'est cela : la mort de Baïkamath mettra un terme à sa propre vie. Une fois le dragon exécuté, ses gardiens n'auront plus de raison d'être et le temps les rattrapera, les tuant sur le coup. Mais il sait que Baïkamath ne mourra pas facilement. Il lui faut retrouver le sang du dragon, qui lui permettra de forger des

armes capables de tuer même cette créature surpuissante, et les dragons de lumière peuvent l'y mener. Il s'est donc associé aux dragons métalliques, et à Thezra, une femelle d'argent qui a beaucoup d'ascendant sur les siens. Sous forme humaine, elle l'accompagne tandis qu'il cherche les dragons de lumière et le mausolée de sable où repose le secret du fer-rubis. Il a à ses côtés un archer qui possède un peu de ce fer. C'est en voyant le fer-rubis des flèches que Thazzar s'est souvenu de la bataille de Muyr, sans être capable de se rappeler où elle avait eu lieu.

tervention des moines de l'Inquisition, puis d'Amor Zaïastre en personne. Ce dernier désire l'aide de la Caliésie dans sa croisade contre le Mal, mais n'a eu aucune occasion de s'entretenir avec les autorités caliési. Paradoxalement, c'est cette bavure provoquée par les Pauvres Chevaliers de l'Inquisition qui va provoquer les premiers contacts entre le chef de l'Inquisition et la Caliésie. Mais préoccupons-nous pour l'instant de nos dragons...

Une fois en sécurité (le terrain regorge de cavernes et de grottes), une brève observation apprend aux PJ que Cymrul a été empoisonné par la flèche au bout rouge. Cette dernière est faite d'un métal à la fois fascinant et néfaste, qui exerce une étrange attraction sur les dragons de lumière. Au beau milieu de la nuit, Cymrul s'éveille et dit "entendre l'appel de ses pères". Il ne parle plus qu'en draconien, et son regard devient peu à peu vitreux. Les PJ ressentent aussi un appel, plus faible, en direction de l'est, là où s'étend le Pays Détruit. Ils accompagneront sans nul doute Cymrul (sinon, une patrouille de Maraudeurs peut leur donner envie de quitter rapidement les lieux).

Quant à Thazzar, il pourra s'arranger pour suivre discrètement le groupe de PJ avec Thezra, ou ira peut-être jusqu'à les aider directement à s'enfuir, pour les accompagner. Il s'est arrangé pour que Cymrul soit blessé par du fer-rubis afin que l'appel de Baïkamath lui permette de retrouver la cité de Muyr, le cœur du désert, là où coula jadis le sang du dragon originel. Il sait que c'est là-bas qu'il trouvera ce que sa mémoire lui cache encore. Il peut même proposer directement son aide aux PJ, en leur disant qu'il s'est infiltré parmi les Pauvres Chevaliers de l'Inquisition pour les retrouver. Quant à Thezra, la femelle dragon, elle ne révélera sa vraie nature que si la situation est désespérée.

Concernant l'interprétation de Thazzar : ce personnage est double, entre homme et dieu, entre bien et mal, entre vie et mort. Libre à vous d'en faire un ami des PJ, un adversaire, affable ou tranchant, doux ou rude... C'est en fait l'incarnation d'un implacable destin pesant sur les PJ.

Le mausolée de sable

Cymrul, mourant, est guidé par un appel étrange, l'appel des ancêtres, l'appel du sang de Baïkamath. Si les dragons le suivent, il les entraînera dans le Pays Détruit (qui se prolonge bien au-delà de la carte du Backstab 38).

Étrange désert que celui-là, au sable orange parfois marbré de rose, où d'étranges ruines friables et ternes surgissent au détour d'une dune, où vivent des anguilles des sables à l'appétit féroce, et où le froid de la nuit vous mord jusqu'aux os. Une faune secrète habite les dunes : renards des sables, vipères, scorpions (dont certaines formes de scorpions géants), mais rien qui puisse effrayer une troupe de dragons.

La chaleur suscite de curieux mirages : des formes draconiques naissent dans les tourbillons de sable, le vent murmure quelque obscur message, dont Cymrul semble comprendre le sens. Au bout de quelques jours, il est complètement aveugle, affaibli, chancelant, et continue néanmoins son voyage.

Les PJ devront survivre dans cet environnement, et commenceront à ressentir une soif intense. Leur instinct les amènera sans doute à creuser dans les profondeurs du sable. S'ils creusent suffisamment profond, ils arriveront à des nappes de sable huileux, à l'odeur étrangement alléchante pour leurs nouveaux sens draconiques. L'huile noire qui affleure étanchera leur soif et leur donnera l'énergie nécessaire pour leur voyage au sein du désert. Attention cependant à ne pas perdre Cymrul, qui semble le seul à pouvoir s'orienter correctement dans le Pays Détruit. Si pour une raison ou une autre ils venaient à le perdre, les PJ devront se laisser guider par un appel qui semble les attirer, mais qui est très ténu, et difficile à suivre.

Au bout de deux jours, le sable devient plus roux, et on commence à croiser des ossements de dragons. Plus on avance, plus ils sont nombreux. En approchant du cœur du désert, les dragons commencent à ressentir eux-mêmes l'appel que perçoit clairement Cymrul. Autour d'eux, des carcasses de plus en plus grandes se succèdent, jusqu'à ce que les ossements s'étendent à perte de vue. C'est un mausolée de dragons de lumière, le lieu où le pouvoir du sang de Baïkamath les appelle. Cymrul ralentit, s'arrête enfin, et s'étend sur le sable. Lors d'une scène pathétique et tragique, il rend l'âme, et s'éteint doucement. Sa lumière vacille, et s'épuise.

En continuant à la prochaine dune, les PJ réaliseront qu'ils sont au bord d'un immense cratère, au cœur duquel reposent les restes d'une cité antique, et des dizaines de milliers de

en effervescence : comment lutter contre la bête ? C'est ici qu'interviennent les Pauvres Chevaliers.

La caravane de pèlerins se met rapidement en route, et arrive devant le dragon en train de se repaître de son maigre repas. Cymrul est désorienté, faible et hagard. Il erre depuis longtemps dans la région, très perturbé par sa nouvelle forme. Au cours du bref combat qui s'ensuit, il est blessé par une des flèches à tête rouge de l'archer, et s'enfuit, hurlant de douleur. Bien que la blessure ne soit guère profonde, elle n'en est pas moins mortelle, car l'archer utilisait du fer-rubis, un métal étrange venu de pays lointains (... enfin, pas si lointains que ça... voir l'encadré "le fer-rubis"). Le second prêtre n'est autre que Thazzar, le magicien que les PJ ont déjà croisé. L'homme est à leur recherche, car les informations qu'il a recueillies lui donnent à penser que de grands événements sont en marche, et surtout, que l'événement pour lequel il est né est sur le point de se produire. Thazzar n'est pas simplement un mage très puissant, c'est aussi l'un des derniers membres d'une race ancienne que même les légendes ont presque oubliée (voir encadré), les Hommes de la Lune. Il recouvre peu à peu la mémoire, qu'il a perdue lors d'une antique bataille.

Qu'ils aient été présents depuis le début ou pas, sous forme humaine ou draconique, c'est là qu'interviennent les PJ. Ils ne laisseront sans doute pas un des leurs se faire lâchement abattre, et la blessure issue de la flèche rouge leur donnera peut-être de quoi réfléchir avant d'affronter directement les pèlerins. Ces derniers vont poursuivre le dragon qui s'enfuit vers le sud, en direction du Mont Vitupérant, qui marque la frontière de la Caliésie méridionale.

Là, Cymrul et les PJ seront vite repérés par une patrouille des Mauraudeurs de sa Majesté. Les PJ et Cymrul seront pris entre deux feux, d'autant que les Maraudeurs sont, au contraire des pèlerins, de féroces guerriers.

Mais la rencontre entre pèlerins et Caliési va faire des étincelles : en effet, ces derniers supportent assez mal qu'on vienne chasser le dragon de lumière (une espèce très intéressante pour les alchimistes du pays) sur leurs terres. S'ensuit une escarmouche qui devrait permettre au groupe de dragons de s'enfuir sans trop de difficultés. Ce petit incident de frontière va tourner à l'incident diplomatique, qui va bientôt nécessiter l'in-

Les Hommes de la Lune

Au début des temps, peu après que Baïkamath fût tombé, et eût donné naissance à Tiamat et Bahamut, une tribu d'hommes de grand pouvoir se mit à parcourir le monde. On dit que les dieux eux-mêmes leur avaient conféré l'immortalité, dans un but inconnu de la jeune race des hommes. Ce but inconnu, vous devez d'ores et déjà le connaître, car il va avoir une grande influence sur la fin de cette campagne, qui se fera déjà ressentir dans cet épisode. Les Hommes de la Lune, la tribu d'Holochaïm, avaient pour mission d'empêcher le dragon de lumière de se libérer, et surtout d'étendre sa tyrannie sur la terre. En effet, si la lumière triomphait éternellement des ténèbres, ce serait le début d'un âge d'entropie, l'équilibre éternel à jamais renversé : l'ordre absolu régnerait sur le monde, aussi néfaste qu'un chaos absolu, et aboutissant à plus ou moins court terme à la fin de toute vie. Petite note à l'usage des meneurs optimistes, et prêts à fournir une protection solaire indice dix millions à la population de leur monde de campagne : c'est là une des hypothèses possibles, et en aucun cas une vérité écrite dans le marbre. Si *votre* Baïkamath est un dragon d'une grande bonté, et qui a trouvé une alternative au cycle jour/nuit qui permette la survie du monde, libre à vous. Quant à votre serviteur, éternel insatisfait, coupeur de cheveux en douze et pessimiste de nature, il optera pour "l'option catastrophe"...

Les membres de cette tribu ne souffraient pas des effets de l'âge, et étaient quasiment immortels, mais lors du combat qu'ils menèrent dans la cité de Muyr, nombre d'entre eux périrent. En effet, les membres de cette cité avaient accompli le rituel qui devait réincarner Baïkamath, et durant lequel même les pouvoirs conférés par les dieux étaient inhibés.

Aujourd'hui, ne subsistent que Thazzar, le magicien errant, et un homme qui se fait appeler le Pêcheur d'Étoiles, et qui habite dans la Théocratie d'Heptérion. Malheureusement, depuis le drame de Muyr et la disparition de tous les leurs, ils ont presque perdu la mémoire, et ils ont passé les derniers siècles à rassembler des informations sur leur propre destin.

Ces deux derniers survivants ont des méthodes très différentes, qui risquent de les amener à s'affronter. Tous deux agissent pour des motifs bien différents. Le Pêcheur d'Étoiles est un magicien incroyablement puissant, mais à demi-fou. Il n'obéit qu'à une idée : détruire les dragons de lumière et empêcher la libération de Baïkamath. C'est tout ce dont il se souvient : les dragons de lumière sont le mal, Baïkamath ne doit pas être libéré. Sa mission est devenue son unique mode de pensée. Il a à ses côtés les hordes de dragons chromatiques du pays d'Heptérion. C'est la loyauté absolue qui guide ses actes. Tout ce dont il se souvient, c'est qu'il doit empêcher les dragons de lumière d'agir.

Thazzar a une vision bien différente des choses : il a conservé sa raison lors des derniers millénaires, ce qui est paradoxalement malheureux. Il a vu mourir ses proches, les nations qu'il avait aidées à bâtir, et les femmes qu'il avait aimées. Aujourd'hui, une terrible lassitude l'envahit, et il ne voit qu'une issue à son existence : il doit aider Baïkamath à se réincarner pour pouvoir ensuite le tuer et mettre ainsi fin à sa propre immortalité. Tout ce dont il se souvient, c'est cela : la mort de Baïkamath mettra un terme à sa propre vie. Une fois le dragon exécuté, ses gardiens n'auront plus de raison d'être et le temps les rattrapera, les tuant sur le coup. Mais il sait que Baïkamath ne mourra pas facilement. Il lui faut retrouver le sang du dragon, qui lui permettra de forger des

armes capables de tuer même cette créature surpuissante, et les dragons de lumière peuvent l'y mener. Il s'est donc associé aux dragons métalliques, et à Thezra, une femelle d'argent qui a beaucoup d'ascendant sur les siens. Sous forme humaine, elle l'accompagne tandis qu'il cherche les dragons de lumière et le mausolée de sable où repose le secret du fer-rubis. Il a à ses côtés un archer qui possède un peu de ce fer. C'est en voyant le fer-rubis des flèches que Thazzar s'est souvenu de la bataille de Muyr, sans être capable de se rappeler où elle avait eu lieu.

tervention des moines de l'Inquisition, puis d'Amor Zaïastre en personne. Ce dernier désire l'aide de la Caliésie dans sa croisade contre le Mal, mais n'a eu aucune occasion de s'entretenir avec les autorités caliési. Paradoxalement, c'est cette bavure provoquée par les Pauvres Chevaliers de l'Inquisition qui va provoquer les premiers contacts entre le chef de l'Inquisition et la Caliésie. Mais préoccupons-nous pour l'instant de nos dragons...

Une fois en sécurité (le terrain regorge de cavernes et de grottes), une brève observation apprend aux PJ que Cymrul a été empoisonné par la flèche au bout rouge. Cette dernière est faite d'un métal à la fois fascinant et néfaste, qui exerce une étrange attraction sur les dragons de lumière. Au beau milieu de la nuit, Cymrul s'éveille et dit "entendre l'appel de ses pères". Il ne parle plus qu'en draconien, et son regard devient peu à peu vitreux. Les PJ ressentent aussi un appel, plus faible, en direction de l'est, là où s'étend le Pays Détruit. Ils accompagneront sans nul doute Cymrul (sinon, une patrouille de Maraudeurs peut leur donner envie de quitter rapidement les lieux).

Quant à Thazzar, il pourra s'arranger pour suivre discrètement le groupe de PJ avec Thezra, ou ira peut-être jusqu'à les aider directement à s'enfuir, pour les accompagner. Il s'est arrangé pour que Cymrul soit blessé par du fer-rubis afin que l'appel de Baïkamath lui permette de retrouver la cité de Muyr, le cœur du désert, là où coula jadis le sang du dragon originel. Il sait que c'est là-bas qu'il trouvera ce que sa mémoire lui cache encore. Il peut même proposer directement son aide aux PJ, en leur disant qu'il s'est infiltré parmi les Pauvres Chevaliers de l'Inquisition pour les retrouver. Quant à Thezra, la femelle dragon, elle ne révélera sa vraie nature que si la situation est désespérée.

Concernant l'interprétation de Thazzar : ce personnage est double, entre homme et dieu, entre bien et mal, entre vie et mort. Libre à vous d'en faire un ami des PJ, un adversaire, affable ou tranchant, doux ou rude... C'est en fait l'incarnation d'un implacable destin pesant sur les PJ.

Le mausolée de sable

Cymrul, mourant, est guidé par un appel étrange, l'appel des ancêtres, l'appel du sang de Baïkamath. Si les dragons le suivent, il les entraînera dans le Pays Détruit (qui se prolonge bien au-delà de la carte du Backstab 38).



Étrange désert que celui-là, au sable orange parfois marbré de rose, où d'étranges ruines friables et ternes surgissent au détour d'une dune, où vivent des anguilles des sables à l'appétit féroce, et où le froid de la nuit vous mord jusqu'aux os. Une faune secrète habite les dunes : renards des sables, vipères, scorpions (dont certaines formes de scorpions géants), mais rien qui puisse effrayer une troupe de dragons.

La chaleur suscite de curieux mirages : des formes draconiques naissent dans les tourbillons de sable, le vent murmure quelque obscur message, dont Cymrul semble comprendre le sens. Au bout de quelques jours, il est complètement aveugle, affaibli, chancelant, et continue néanmoins son voyage.

Les PJ devront survivre dans cet environnement, et commenceront à ressentir une soif intense. Leur instinct les amènera sans doute à creuser dans les profondeurs du sable. S'ils creusent suffisamment profond, ils arriveront à des nappes de sable huileux, à l'odeur étrangement alléchante pour leurs nouveaux sens draconiques. L'huile noire qui affleure étanchera leur soif et leur donnera l'énergie nécessaire pour leur voyage au sein du désert. Attention cependant à ne pas perdre Cymrul, qui semble le seul à pouvoir s'orienter correctement dans le Pays Détruit. Si pour une raison ou une autre ils venaient à le perdre, les PJ devront se laisser guider par un appel qui semble les attirer, mais qui est très ténu, et difficile à suivre.

Au bout de deux jours, le sable devient plus roux, et on commence à croiser des ossements de dragons. Plus on avance, plus ils sont nombreux. En approchant du cœur du désert, les dragons commencent à ressentir eux-mêmes l'appel que perçoit clairement Cymrul. Autour d'eux, des carcasses de plus en plus grandes se succèdent, jusqu'à ce que les ossements s'étendent à perte de vue. C'est un mausolée de dragons de lumière, le lieu où le pouvoir du sang de Baïkamath les appelle. Cymrul ralentit, s'arrête enfin, et s'étend sur le sable. Lors d'une scène pathétique et tragique, il rend l'âme, et s'éteint doucement. Sa lumière vacille, et s'épuise.

En continuant à la prochaine dune, les PJ réaliseront qu'ils sont au bord d'un immense cratère, au cœur duquel reposent les restes d'une cité antique, et des dizaines de milliers de

squelettes entrelacés.
C'est tout ce qui reste de la cité de Muyr, où vivaient jadis des adorateurs du culte du dragon. Cette civilisation s'était installée sur les terres désertiques (mais encore parsemées d'oasis et vivables à l'époque) où Baïkamath était tombé à l'origine. Ils adoraient le dragon du soleil et voulurent le libérer. Car certains d'entre eux étaient devenus eux-mêmes des dragons... Le phénomène que vivent actuellement les PJ s'est déjà produit jadis dans une civilisation ancienne, avant une éclipse totale du soleil (qui se produira à l'issue du prochain scénario... commencez à y réfléchir !)... Mais les Hommes de la Lune descendirent sur eux, avec des alliés dragons, et une terrible bataille eut lieu. Ceux de Muyr utilisèrent le fer-rubis, dont ils connaissaient le secret (voir encadré), pour terrasser les dragons chromatiques et métalliques. Tous s'entre-tuèrent en ce lieu, et seuls deux Hommes de la Lune survécurent. Blessés, amnésiques et perdus dans le désert, ils oublièrent le passé, la mission et l'endroit où gisait Muyr... Bien sûr, il s'agit de Thazzar et du Pêcheur d'Étoiles, qui depuis ont partiellement retrouvé la mémoire (Thazzar a notamment retrouvé la sienne en revoyant du fer-rubis apporté par des nomades du désert).

Quant aux dragons de lumière, ils trouveront des fresques qui parlent du passé. On y voit des dragons de lumière forger des armes de fer-rubis, ce qui devrait leur donner la clef de cette arme terrifiante. Mais ils n'auront guère le loisir de s'en féliciter. En effet, des os du charnier et de la poussière de sable, une silhouette gigantesque va émerger : la conscience des morts de la bataille prend chair pour punir les nouveaux dragons de lumière. Un dragon de vent et de sable, immense, se dresse devant eux.

Ce dragon presque immatériel ne peut être blessé que par des armes de fer-rubis (heureusement, certaines sont encore présentes sur le champ de bataille, à demi enfouies dans le sable). Tout au long du combat, il ne fera que répéter : "Lumière éternelles ! Ténèbres éternelles ! Équilibre rompu !" d'une voix grinçante, de vent et de sable.

Une fois le dragon de sable vaincu, le mausolée de sable livrera ses secrets aux joueurs, mais pas avant que la nuit ne soit tombée. Au centre du cratère, on trouve les restes d'une sorte de temple, comportant cinq prismes de cristal miraculeusement conservés. En observant bien, les dragons remarqueront que s'ils orientent leurs ailes d'une certaine façon, les cristaux décomposent la lumière qui en émane pour projeter des images de lettres colorées dans le ciel nocturne. La nuit

Le fer-rubis

Il y a bien longtemps, le sang du dragon originel a abreuvé la terre, au fin fond de ce qui devait devenir le Pays Détruit. Une peuplade nomade but ce sang et engendra la race des ensorceleurs, qui avaient le potentiel pour devenir dragons de lumière. Mais tout le sang ne fut pas consommé. Le nectar bouillonnant s'infiltra dans les profondeurs de la terre, là où résident des ombres plus noires que la nuit. Il se cristallisa en gouttelettes solides, des éclats de minerai obscur qui luisaient d'un feu rouge à la lumière du soleil. Mais surtout, au fond de la terre, le sang du dragon renversa l'équilibre entre la lumière et les ténèbres. Ce sang d'étoile brûlait les entrailles de la terre comme une lance perçant son flanc. Parfois, la terre recrachait le minerai en flaques de poussière de sang sur la peau blanche du désert. Les nomades appelaient ces nuages précieux le fer-rubis. Ils en rassemblaient de petites quantités dans des ampoules de verre translucide, rapportées des pays du sud, et en le chauffant légèrement, le fer-rubis donnait de la lumière pendant des heures. Mais il fallait être prudent : si le sang était trop chauffé, il procurait d'étranges songes, qui se muaient en une torpeur maladive, corrompant les chairs de ceux qui l'approchaient, et les tuant à petit feu. Le sang de Baïkamath empoisonna les terres à des centaines de kilomètres à la ronde, réduisant le pays en désert, empêchant toute végétation de pousser.
Mais le dernier secret du sang est le plus terrible. Le minerai peut être forgé pour créer des armes effroyables. S'il est forgé dans le feu d'un dragon, il permet de créer des lames qui s'enflamment en présence des dragons, et qui leurs font des blessures qui ne se referment pas. Tel est l'héritage du sang de Baïkamath. Rares sont ceux qui connaissent ce secret. Les gens de Muyr l'utilisèrent jadis, avant d'être exterminés en même temps que leurs adversaires. Aujourd'hui, en réalité, seules deux personnes sont au courant, et cherchent à retrouver l'endroit exact de la chute du dragon, afin de s'approprier une grande quantité de fer-rubis pour forger des *armes tueuses de dragons* : Thazzar et le Pêcheur d'Étoiles.
Ce sang a aussi une valeur symbolique : il sert à tuer les dragons, tout comme les héritiers de Baïkamath auront tout pouvoir sur le destin de la race draconique.
Note technique : en pratique, le sang de dragon permet de créer des *armes tueuses de dragons*, et qui s'enflamment en présence des dragons. Par ailleurs, si on chauffe ce métal, il a les mêmes propriétés qu'une substance très radioactive. Toute personne utilisant fréquemment ces armes s'expose à plus ou moins long terme à une mort lente et douloureuse. Cela ne s'applique qu'au minerai, chauffé au-delà d'une certaine température ou enflammé pendant une durée de plus d'une heure. On peut utiliser sans danger une petite quantité (moins de 5 grammes) de minerai chauffé pendant moins d'une minute par une flamme de bougie, pour produire de la lumière pendant 1d6 heures. Cependant, utiliser cette lumière pour lire provoque d'intenses maux de tête. Les hommes de Muyr nommaient le métal le "fer-sacrifice", car ses porteurs mouraient souvent en très peu de temps après l'avoir utilisé contre des dragons.

s'illumine de couleurs féeriques, et si chacun des dragons se poste devant un des cinq cristaux, un message de feu apparaît dans la nuit, contant l'histoire de Baïkamath (qu'ils connaissent sans doute déjà), et surtout, indiquant comment réunifier son corps.

"Et voici que la lumière de Baïkamath engendrera toute une race. Et quand cette race sera révélée, alors viendra le moment de l'éveil, et de la Révélation. Dans le cratère de Tashym Yilann, aux portes de Dhôl, ils devront réunir les deux races, celle des couleurs et celle des métaux, et à l'heure où la Lune embrassera le Soleil, ils accompliront le rituel et Baïkamath sera à nouveau. Et ce qui était désuni sera un, et la lumière régnera sur le monde, et les ténèbres ne seront plus, à tout jamais."

À cet instant, les cristaux se mettent à émettre une vibration très agréable, une sorte de chant, qui compose le rituel. Il faudra aux dragons un certain temps pour le reproduire correctement à l'unisson, car ils ne sont guère habitués à leur voix de dragon (d'autant qu'une voix de dragon produit plusieurs sonorités à la fois, ce qui rend leur chant incroyablement beau... ou terriblement dissonant quand ils ne le maîtrisent pas).



À vous de gérer leurs progrès dans l'art du chant draconique, s'ils veulent être à même d'accomplir le rituel (si vous désirez prolonger la campagne, faites-en carrément une nouvelle compétence).

Voilà nos dragons conscients de ce pourquoi ils ont été créés, et investis des connaissances nécessaires. Que Thazzar les accompagne ou pas (il pourra les rejoindre avec Thezra un peu plus tard dans leur périple), ils sauront qu'ils doivent rejoindre le Pays de Dhôl, qui se trouve loin à l'Ouest.

Le réveil des ailés : prémisses de la guerre draconique

Cette partie de la campagne doit simplement voir nos dragons voyager vers l'ouest, traversant ainsi une grande partie de Simorîah pour rejoindre le port de Xacers, d'où ils pourront voyager vers le pays de Dhôl. Entre-temps, ils pourront vivre de nombreuses aventures, mais il serait difficile de les recenser ici. Je me contenterai donc de décrire la situation des divers royaumes de Simorîah qu'ils sont amenés à traverser, ainsi que l'évolution du contexte politique. Quelques PNJ importants sont également décrits, afin que vous puissiez créer vous-mêmes quelques rencontres et mini-scénarios pour vos joueurs. Cette partie, quoi que libre dans le fond, est assez dirigiste dans la forme. Une fois sortis du désert, les PJ doivent voyager vers l'ouest, et sont peu à peu poussés par divers facteurs : l'insistance de Thezra, la menace des armées de Pauvres Chevaliers de l'Inquisition, l'armée du Pêcheur.

Le Pays de Karkero

L'Inquisition domine désormais dans ce pays. Un terrible bras de fer oppose le gouverneur Aden Réan au Grand Inquisiteur, titre pompeux que s'est arrogé Amor Zaïastre. Mais la conjoncture joue contre Aden Réan : bien que les impôts levés par l'Église pour préparer une guerre sainte contre le Mal soient bien plus importants que les taxes seigneuriales, le peuple commence à grommeler contre les nobles hérétiques et dont la piété

semble mise en doute. Les asiles, qui garantissaient la sécurité et la "propreté" du pays, sont désormais des forteresses stratégiques où les moines entraînent leurs troupes de "Pauvres Chevaliers" (des paysans mal formés au combat par des mercenaires payés par l'impôt clérical). Amor Zaïastre se rend en personne à la frontière caliési et entreprend peu avant l'hiver des pourparlers avec les émissaires du pays. Au début de l'hiver les accords de Pyrée sont signés entre l'Inquisition et la Caliésie : les Pauvres Chevaliers peuvent voyager et chasser en Caliésie sans être importunés, et préparer une expédition contre Heptérion. Une clause secrète stipule que les Caliési auront tout loisir d'étudier les cadavres de dragons de lumière abattus. Ces accords font l'effet d'une douche froide à l'ensemble du pays. Jusqu'ici, on ne soupçonnait pas l'étendue des pouvoirs de l'Inquisition, qui a pu amener la Caliésie à rentrer dans son jeu. La cité de Kraakmaandalar, où vivent encore de nombreux ensorceleurs, se soulève et est rapidement matée par une armée conséquente de Pauvres Chevaliers, qui n'attendaient que ce genre d'événement pour montrer sa détermination. Cette victoire très coûteuse en vies humaines est présentée comme une réussite de l'Inquisition, et le mot d'ordre est lancé : la croisade contre le Mal commence.

Caliésie

Les Caliési sont d'abord frileux concernant une éventuelle croisade contre les dragons et surtout contre la Théocratie d'Heptérion, qui demeure un ennemi inconnu, lointain et dangereux. Mais l'Inquisition demande principalement un droit de passage pour les croisés vers des ports comme Numesne, afin de prendre la mer pour aller anéantir les hérétiques de la Théocratie. En échange, l'Église propose une grande partie des futures terres conquises aux monarques caliési, ce qui aboutit aux accords de Pyrée. Mais quelques semaines après la prise de Kraakmaandalar, la surprise naît au sud du pays : une horde de dragons chromatiques, menés par des prêtres de la Théocratie d'Heptérion, et par un mage que tous nomment le Pêcheur d'Étoiles met Numesne à feu et à sang. Le Pêcheur semble rechercher les dragons de lumière, et son armée prend position en Caliésie Méridionale.

Le Pêcheur d'Étoiles

C'est le dernier survivant de la tribu d'Holochaïm, les gardiens de Baïkamath. Coiffé d'un grand chapeau pointu, errant dans le monde, il a posé sa marque sur bien des pays, bien des royaumes. Depuis des siècles, il a influencé la Théocratie d'Heptérion, où se sont infiltrés nombre de dragons chromatiques, devenus les prêtres d'un véritable état religieux. Le Pêcheur va désormais flairer la trace des dragons de lumière et se lancer à leur poursuite. Il sera ralenti (mais pas trop) par des hordes de dragons métalliques dans les montagnes de Caliésie Septentrionale. Menés par Thezra, ces dragons métalliques ont un plan simple : empêcher que les dragons de lumière soient détruits, mais attirer les dragons chromatiques jusqu'au pays de Dhôl où doit avoir lieu le rituel de libération de Baïkamath. Jusqu'au prochain scénario, ils se présenteront donc comme les meilleurs alliés des PJ. Cependant, le plan de Thazzar et Thezra est simple : ils veulent tuer Baïkamath dès sa réincarnation, et ce à l'aide du fer-rubis, qu'une escouade de dragons d'or doit ramener du Pays Détruit. Thazzar y gagnera le repos éternel, et Thezra compte s'approprier les pouvoirs de Baïkamath. C'est pourquoi les dragons sont accompagnés de héros humains, que Thezra pourvoira en armes de fer-rubis (cela peut vous permettre d'introduire de nouveaux PJ dans l'histoire).

Et les dragons, dans tout ça ?

Les dragons de lumière : partout dans le pays, des dragons de lumière continuent de s'éveiller. Cela peut être l'occasion pour vous d'incorporer de nouveaux PJ à la campagne, mais surtout de donner une atmosphère d'exode, quasi biblique, au scénario. Les PJ sont désormais plus sûrs d'eux, ils sont conscients de leurs origines et de leur destin, et les jeunes dragons de lumière, souvent pourchassés par l'Inquisition, viendront probablement à eux pour chercher leur aide.
Les dragons métalliques : ils ont une grande confiance en Thezra, mais ne se fient guère à Thazzar. Pourtant, tous le craignent, car ils savent qu'il est plus vieux qu'eux tous, et qu'il détient des pouvoirs inimaginables. Si vous le désirez, certains d'entre eux peuvent avoir beaucoup de personnalité et refuser de se laisser guider comme des moutons.
Les dragons chromatiques : c'est là un troupeau bien plus hétéroclite, et bien plus chaotique que celui des dragons métalliques. Moins disciplinés, les rixes ne sont pas rares entre eux, et il arrive que le Pêcheur d'Étoiles ait à démontrer ses pouvoirs pour les reprendre en mains. La plupart des dragons chromatiques sont les prêtres de la Théocratie d'Heptérion, le pays situé audelà de la mer, au sud de la Caliésie.

Quelques escarmouches opposeront donc les dragons métalliques à l'avant-garde de l'armée du Pêcheur. Arrangez-vous pour que les PJ s'en sortent à chaque fois de justesse, juste assez pour voir les titanesques affrontements en jetant un coup d'œil par-dessus leur épaule. Si vous voulez introduire un élément original, Thezra peut tomber amoureuse de l'un des dragons de

lumière... Lui révélera-t-elle son plan ? Aura-t-elle des scrupules et tentera-t-elle de le sauver avant que Baïkamath ne se réincarne ?

Le Royaume d'Esfern

Dévasté par la famine et les épidémies, le Royaume d'Esfern est un véritable enfer. Des files de réfugiés et de pèlerins voyagent vers le sud, où ils espèrent trouver de la nourriture et un refuge. Les prêtres venus de l'Est leur promettent que tous leurs malheurs disparaîtront dès que la Théocratie d'Heptérion sera vaincue, et c'est une armée de malheureux, de "Pauvres Chevaliers" faméliques et de handicapés qui marche vers le sud. L'essentiel de la troupe sera près de Benecyse avant l'armée du Pêcheur d'Étoiles, et risque de l'y affronter. Bien sûr, ce sera un massacre. Bien sûr, ils n'ont aucune chance. Bien sûr, les PJ pourront être présents... Comment réagiront-ils ?

La province des princes

Les nobles de cette province ne plient pas le genou devant l'Inquisition. Mais la noblesse exsangue et affaiblie de ces terres assez prospères a fort à faire pour tenir tête aux paysans révoltés... La cité de Sienve est tombée aux mains des miséreux, ses nobles assassinés, et est devenue un repaire de brigands, d'assassins et de mercenaires.

Xacers

Tandis que le reste du pays est à feu et à sang, cette ville est relativement isolée par sa position insulaire. C'est ici que l'on peut trouver des navires en partance pour le pays de Dhôl, si l'on y met le prix. Ce voyage n'est pas pour toutes les bourses... Il y a fort à parier pour que le départ des PJ se fasse dans l'urgence...

Épilogue

Quand les PJ arrivent à Xacers, ils ont intérêt à se faire discrets, car le port est protégé par de nombreux mages. Les rumeurs d'attaques de dragons et de révoltes paysannes ont amené le Haut-Capitaine (le gouverneur) de Xacers à faire renforcer les défenses de sa ville. Quoi qu'il en soit, rien ne l'a préparé à ce qui va se produire. Après avoir rencontré les Pauvres Chevaliers à Benecyse (qui aura certainement été le théâtre d'un bain de sang), les dragons chromatiques du Pêcheur d'Étoiles se pressent en direction de Xacers pour exterminer les dragons de lumière. Mais la surprise vient d'une petite troupe de dragons métalliques, menés par Thazzar. Ceux-ci se dressent devant les forces du Pêcheur d'Étoiles, très supérieures en nombre. Mais ils disposent d'armes en fer-rubis. En effet, le groupe de dragons envoyés par Thezra au Pays Détruit est revenu en hâte avec le minerai requis, et l'a fait forger. Cette explication peut être donnée aux PJ par un des dragons de ce groupe, lequel semble en très mauvaise santé (en effet, il a été longtemps exposé au fer-rubis). La petite troupe de Thazzar peut retenir l'armée des dragons chromatiques le temps que les dragons de lumière s'enfuient par la voie des mers, mais il est certain qu'un ou deux dragons chromatiques passeront les mailles du filet et viendront les importuner dans le navire qu'ils auront choisi pour prendre la mer. C'est sur ce combat que s'achève le scénario, tandis que la côte s'éloigne. Au loin, la bataille fait encore rage entre dragons chromatiques et dragons métalliques. Thazzar et Thezra ne font que gagner du temps, et laisseront ensuite passer les troupes du Pêcheur, afin que tous arrivent finalement au pays de Dhôl, où se déroulera le prochain scénario, et où les joueurs décideront du destin du monde, à Tashym Yilann...

En raison de la longueur de ce scénario, il est difficile de mesure l'expérience que les PJ peuvent en tirer. Soyez généreux avec ceux qui prendront à cœur leur rôle dans l'histoire de Baïkamath. Pour passer inaperçus, les dons de *métamorphose* des dragons de lumière deviennent au fur et à mesure presque indispensables, ne l'oubliez pas.

Les protagonistes

Dragon de sable : c'est l'équivalent d'un très vieux dragon d'airain, à ceci près qu'il est intangible (cf. *Monster Manual*, page 17) et que les armes de fer-rubis l'affectent normalement.

Maraudeurs caliési : guerriers ou rôdeurs niveau 3-5 (cf. *Guide du Maître*, pages 52 et 56)

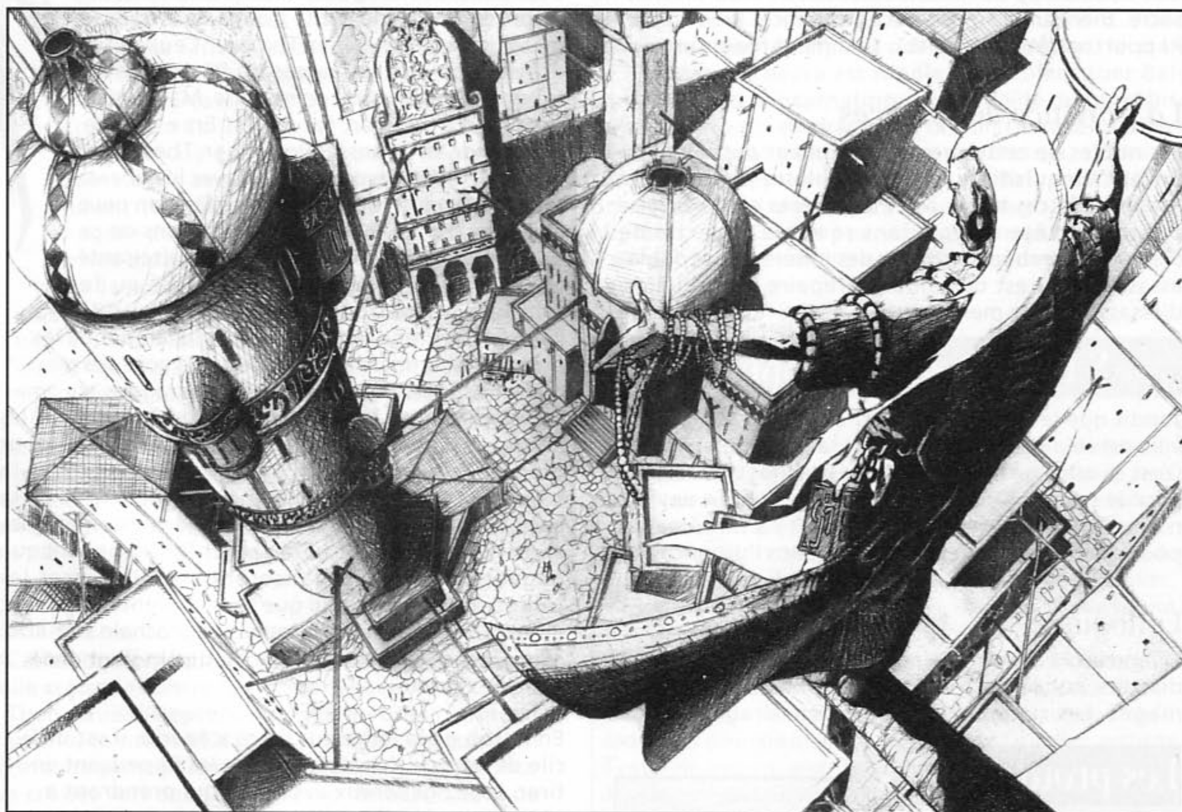
Pauvres Chevaliers : guerriers niveau 1 (cf. *Guide du Maître*, page 52).

Thazzar et le Pêcheur d'Étoiles : ne cherchez pas, ces PNJ sont tout bonnement hors de portée des PJ. Juste pour les curieux, ils ont depuis longtemps dépassé le niveau 20 de magicien, et ce n'est qu'un de leurs classes...

Auteur : Sandy Julien,
sur une idée originale
de Michaël Croitoriu et Maurice Viz,
avec le soutien moral de Patrick Renault.
Illustrations : Stéphane Poinsot
Frises et logos : Bertrand Bès

Les Trois Royaumes

Une dictature militaire au Nord, une théocratie rigoriste au Sud, la Cyrélie est entourée de voisins puissants, et qui n'hésitent pas à le faire savoir. Au carrefour de toutes les routes commerciales de la région, le petit royaume, qui doit sa prospérité à sa position hautement stratégique, est également très conscient qu'il aiguise toutes les convoitises. Les Cyréliens vivent sur le fil du rasoir, et ils le savent.



Résumé des épisodes précédents

• *Backstab n° 33* - La Cyrélie et sa capitale Davos, vivent une dangereuse proximité avec le Gris Pays, un plan habité par de mystérieuses entités spirituelles, les Teraphim. Il y a trente ans, un groupe de jeunes magiciens tenta d'ouvrir un portail avec le Gris Pays, mais l'opération tourna au désastre. Comprenant qu'ils avaient été manipulés, ils constituèrent le Synode, une organisation destinée à lutter contre l'influence grandissante des Teraphim en Cyrélie.

• *Backstab n° 35 et 36* - Aujourd'hui, Anton Séranis, magicien puissant mais infirme, soutenu par un harnais mécanique, dirige toujours le Cercle Intérieur du Synode. À ses côtés, Isadora Aldovrandi, nécromancienne vampire, Jacob Reiff, jeune moine-guerrier, Kaddour Khan, médecin, scientifique, croque-mort et mage du sang, Bela Chandris, transsexuel naturel en pleine sexomorphose, et enfin, Ephraïm Coray, puissant narcomancien, condamné à voler la peau d'autres humains pour survivre.

• *Backstab n° 37* - La Serpe est une taverne du Brancion, le quartier de Davos le plus proche du port. L'établissement, mal famé sans être tout à fait un coupe-gorge, fait fumerie d'opium en sous-sol, et appartient à un certain Iman Delal, un saint dont les affaires sont plutôt louches.

• *Backstab n° 38* - L'Hydre, la très puissante mafia de Davos, se compose de cinq familles (les Têtes), chacune dirigée par un Seigneur draconique. Le Synode, les Teraphim et les Chandris, ont tous d'importants intérêts dans la pègre davotienne, mais d'autres factions leur font concurrence, tels les Numides, des nomades sédentarisés à la périphérie de Davos.

Un peu d'histoire

La chute du Saint Empire

Il y a six cents ans à peine, le Saint Empire étendait encore sa domination à toutes les terres connues à l'est de la mer Cyrélienne. Le Divin Empereur siégeait toujours sur son trône d'obsidienne, dans la cité-palais d'Ishmir, mais son autorité fondait comme neige au soleil. Théocratie militaire autrefois immensément puissante, l'Empire était en effet entré dans sa phase de décadence, ses marches échappant peu à peu au contrôle de l'armée. L'érosion devenait de plus en plus sensible, des provinces périphériques faisant sécession, sans que le Divin Empereur ne dispose des ressources militaires et financières suffisantes pour les en empêcher. Annexées avec facilité du temps de la grandeur, un certain nombre de ces petits royaumes reprirent progressivement leur indépendance, à un moment où, en dépit des artefacts de communication développés par la magie impériale, la taille même de l'Empire était devenue un frein à sa bonne gestion. Guerres locales, soulèvements populaires brutalement réprimés, complots politiques, hérésies, il fallut un peu moins d'un siècle pour qu'il ne se disloque entièrement. En 1376, après la fondation du Saint Empire, Ishmir fut mise à sac par une coalition des républiques marchandes du Sud, et le Divin Empereur brûlé vif dans la plus haute tour de son palais.

Le Sombre Siècle

L'évènement projeta l'ensemble des nations du pourtour oriental de la mer Cyrélienne dans une spirale sans fin de violence et de récession. Le cœur historique du Saint Empire était constitué par les provinces jumelles de la Prussie (au nord) et la Tolméquie (au sud). Héritières de la longue tradition autocratique de l'Empire, elle souffrirent beaucoup dans les premiers temps de la disparition de l'autorité centrale, mais, sur le long terme, résistèrent mieux que d'autres au tourbillon des guerres civiles, conflits religieux et autres invasions barbares, qui ravagèrent la région. Elles évitèrent l'implosion immédiate, mais le coup fut tout de même extrêmement rude, l'une et l'autre s'enfonçant bientôt dans la nuit de ce que les chroniqueurs appellent le Sombre Siècle. Ce fut une régression générale dans tous les domaines, dans laquelle on perdit beaucoup du savoir des Anciens. Oubliée l'étonnante maîtrise technique qui leur permit de bâtir la cité-palais d'Ishmir, oubliée la magie impériale, ses sortilèges et ses artefacts d'une puissance jamais égalée, oubliée également la science politique et militaire d'un Empire qui dura près de quatorze siècles.

Entités nationales désormais souveraines, la Prussie et la Tolméquie traversèrent une longue et sanglante période de régression féodale. Hystérie religieuse, affrontements entre seigneurs de guerre, jacqueries, famines et épidémies, ravagèrent villes et campagnes, avant qu'un semblant de stabilité ne soit petit à petit rétabli. Deux régimes monarchiques, issus de la noblesse du Saint Empire, émergèrent enfin. En Prussie, une lignée de nécromants pervers saisit le trône et, s'appuyant sur la Confrérie de mages à laquelle ils appartenaient, instaura une magiocratie tyrannique. En Tolméquie, une famille de l'ancien clergé impérial prit le pouvoir, établissant une monarchie religieuse décadente, où corruption et clientélisme faisaient bon ménage. Les populations prusses et tolmèques n'entretenaient aucune illusion sur la nature purement despotique de ces régimes, mais du moins appréciaient-elles la reprise du commerce, ainsi que la diminution des disettes et des guerres locales.

Grandeur et décadence d'Ishmir

À l'origine, Luna Rossa était le centre névralgique du Saint Empire. La légende raconte qu'au milieu du VIIIe siècle, le Divin Empereur aurait été visité en songe par les dieux, qui lui ordonnèrent de bâtir une capitale digne de leur puissance. En réalité, ce sont plus probablement des considérations d'ordre politique qui ont présidé à la naissance d'Ishmir. À l'époque, le trône était menacé par la montée en puissance du clergé et des différentes confréries de mages impériaux. En les contraignant à engager la totalité de leurs ressources dans le chantier pharaonique que fut la construction de la nouvelle capitale, l'Empereur consolidait son pouvoir. Des couloirs larges comme des avenues, des pièces de la taille de petits manoirs, des cours intérieures grandes comme des pâtés de maisons, Ishmir avait bien été dessinée à l'échelle des dieux. Ne disait-on pas que pour passer de son cabinet de travail à sa chambre à coucher, le Divin Empereur devait utiliser une calèche ? Du temps de la splendeur d'Ishmir, le peuple était relégué dans la ville basse, de l'autre côté des remparts cyclopéens du palais. Ce n'est qu'après la déroute de l'Empire, que la population commença à habiter l'édifice, dont une partie avait été détruite. Les gens construisirent leurs maisons dans ses pièces immenses, bâtirent des quartiers entiers dans ses cours et ses jardins, et finalement, transformèrent le palais en cité. Aujourd'hui encore, le plan de l'édifice originel est très sensible dans l'organisation de la ville, ce qui en fait son originalité et lui confère un charme très particulier.

L'ère des Révolutions

Avant de poursuivre, soulignons que le calendrier impérial (C.I.) continue d'être utilisé dans la plupart des anciennes provinces de l'Empire, se superposant généralement aux calendriers locaux, lorsqu'ils existent. C'est particulièrement vrai en ce qui concerne les administrations et les historiens, qui, par souci de clarté, continuent de dater selon l'usage impérial.

C'est donc au début du XVIe siècle C.I., à Luna Rossa précisément, que débuta l'hérésie unitarienne. Elle rencontra un tel succès qu'en à peine cent ans, elle devint la religion officielle de la Tolméquie. Basé sur le Codex Incarnat (un épais volume rassemblant l'enseignement du prophète-martyr Simon Hipensime), le Culte de l'Unique, ou Unitarisme, remplaça le polythéisme hérité du Saint Empire par un monothéisme strict. Ce dernier se fit d'ailleurs de plus en plus rigoureux à mesure que le clergé unitaire s'accaparait le pouvoir temporel. La Révolution unitarienne, comme l'ont appelée certains chroniqueurs, a modifié en continu et en profondeur la société tolmèque, renouant, quoique sur le mode du dieu unique, avec l'autoritarisme théocratique qui caractérisait le Saint Empire.

L'évolution de la Prussie fut très différente. Le régime hérité de la chute du Saint Empire se maintint au pouvoir plus longtemps qu'en Tolméquie, jusqu'à ce que la Révolution mécaniste de 1689 C.I. ne le balaye. Issu de l'armée, soutenu et

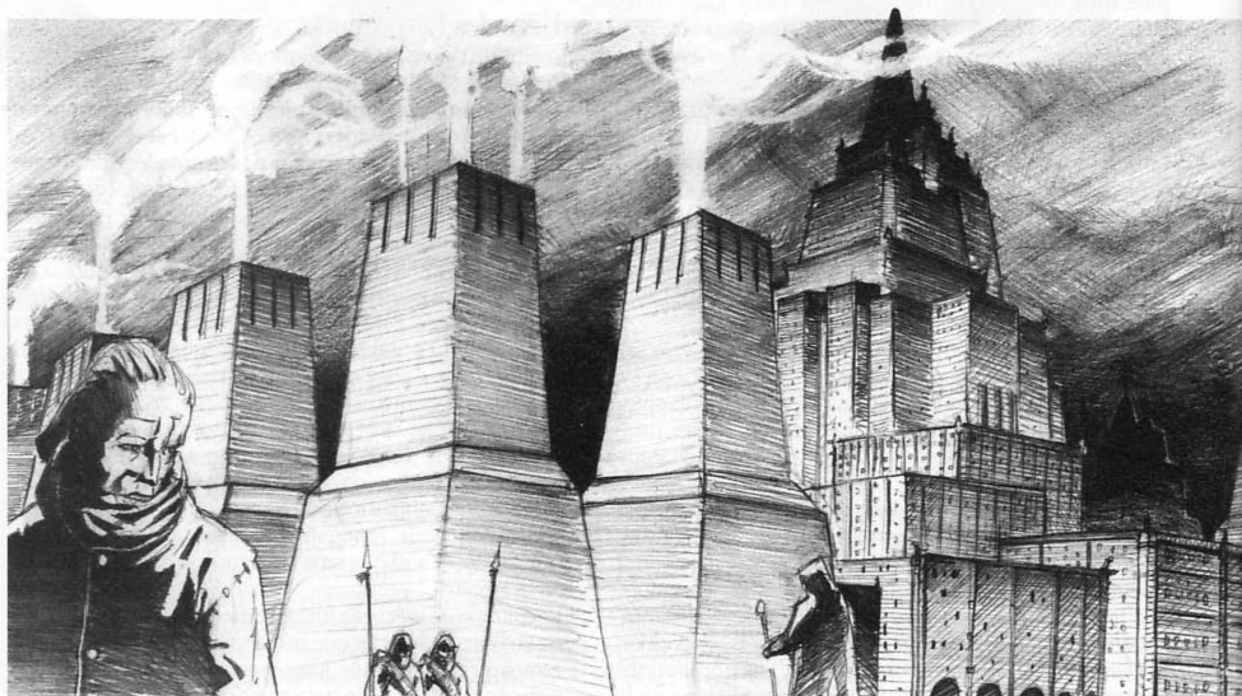
financé par la très puissante Confrérie des alchimistes (ennemie héréditaire de celle des mages), le Parti Mécaniste ne fit qu'une bouchée d'une magiocratie à ce point corrompue, qu'elle s'était depuis longtemps aliénée le peuple. Après avoir nettoyé Moskheim, la capitale prusse, des non-morts qui l'infestaient, brûlé les nécromanciens qui n'avaient pas réussi à fuir à l'étranger, mis au pas la Confrérie des mages et pillé les biens du clergé, les Mécanistes entreprirent de réformer le pays en profondeur. Entraînés par un radicalisme scientiste confinant au fanatisme, ils instaurèrent bientôt une dictature militaire particulièrement brutale.

La Guerre d'Indépendance

La Révolution mécaniste ne s'est pas diffusée sans mal, même si, en ville surtout et à Moskheim en particulier, l'embrigadement de la population a été étonnamment rapide. La Terreur, qui a accompagné la première décennie de la Révolution (exécutions sommaires, déportations massives, tribunaux militaires, répression, torture), autant que les structures de propagande et d'embrigadement immédiatement mises en place par les Mécanistes, y sont pour beaucoup. Dans les régions plus éloignées de la capitale en revanche, l'idéologie mécaniste progressait peu, si ce n'est pas du tout, face au polythéisme traditionnel. Une province en particulier cristallisa ce mouvement de résistance au changement. Situé à l'extrême sud de la Prussie, juste à la frontière avec la Tolméquie, le duché d'Artiges refusa d'abord de se soumettre à l'autorité du nouveau régime, puis déclara son indépendance. Il reprit alors le nom qui était le sien du temps où il était un diocèse du Saint Empire, à savoir la Cyrélie.

Emmenés par le duc Karl Wilhelm Naundorff, les Cyréliens résistèrent six années aux troupes de pacification prusses. Par chance pour eux, les Mécanistes, qui en étaient encore à l'époque à consolider leur implantation en Prussie, ne disposaient pas, loin s'en faut, de la puissance qui est la leur aujourd'hui. La Cyrélie fédérait alors les opposants au régime, dont beaucoup émigrèrent clandestinement sur ses terres, ce qui fonda la tradition d'asile du royaume. Plus important, elle bénéficiait également de l'appui officieux de l'Empire tolmèque, ennemi naturel du scientisme des Mécanistes. Tant et si bien que d'escarmouches en accrochages, de sabotages en attentats magiques, la jeune armée prusse s'embourba dans une campagne de Cyrélie, qui ne fut pas vraiment le grand moment de gloire qu'escomptaient ses généraux.

C'est la bataille des Sept Collines, la seule grande confrontation de la guerre, qui mit un terme définitif au conflit. En 1708 C.I., les Prusses, qui depuis cinq mois laissaient pourrir le siège de Davos, décidèrent de monter à l'assaut des remparts de ce qui n'était alors guère plus qu'une grosse bourgade. Naundorff était inquiet car les fortifications de la ville, élevées à la hâte grâce à la magie, lui paraissaient très insuffisantes. C'était sans compter sur le courage des Davotiens, qui, sachant pertinemment que les Prusses raseraient la cité s'ils réussissaient à en prendre le contrôle, résistèrent avec l'énergie du désespoir. Naundorff lui-même paya cher son héroïsme au combat, puisqu'il y perdit sa main droite, une blessure qui fut bien près de le tuer. Les assiégés souffraient mille morts mais les attaquants, sans cesse harcelés par magie, étaient à peine mieux lotis, d'autant que le ravitaillement leur faisait cruellement défaut. En effet, après avoir pillé pendant plusieurs mois la campagne environnante, ils se retrouvaient à présent



sans ressources, alors même que la Prussie, qui se remettait difficilement de la saignée provoquée par la Terreur, n'avait plus les moyens financiers et logistiques d'entretenir son armée. Les désertions et les mutineries, qui se multipliaient depuis plusieurs semaines, étaient d'ailleurs pour beaucoup dans la décision d'attaquer.
Les officiers supérieurs prusses espéraient une victoire rapide. Lorsque, au bout de vingt-six jours, il s'avéra que Davos n'était toujours pas tombée, ils comprirent que prendre la ville serait plus difficile qu'ils ne l'avaient envisagé. Et quand la rumeur de l'arrivée imminente d'un régiment de volontaires tolmèques vint aux oreilles du général prusse, celui-ci commença sérieusement à douter de l'issue de la bataille. Il se colporte en Cyrélie une multitude de rumeurs sur cet ultime épisode de Guerre d'Indépendance, sans qu'il soit possible de toujours distinguer la légende de la vérité historique. Il est certain en tout cas que ce fameux régiment de volontaires, levé dans le Nord de la Tolméquie par une équipe de recruteurs cyréliens opérant avec la permission officieuse de l'Église Unitaire, n'arriva jamais à Davos, et qu'on n'en retrouva pas la moindre trace. D'aucuns, avançant qu'il était inconcevable qu'une troupe de cette ampleur ne se volatilise dans la campagne, affirment que l'affaire du régiment perdu ne fut en réalité qu'une vaste opération de désinformation, montée de toutes pièces par l'état-major de Naundorff, sans doute grâce à une magie d'illusion très puissante. On a souvent évoqué à ce sujet, la rumeur de la découverte d'un artefact impérial. On raconte aussi que les Davotiens avaient des alliés surnaturels aux immenses pouvoirs, que l'un d'entre eux aurait rendu une visite nocturne au général prusse, et que c'est ce qui l'aurait finalement décidé à faire retraite. Les Cyréliens avaient gagné de haute lutte, quoi que d'une manière assez peu orthodoxe, leur indépendance.



Les reliques de Naundorff

Véritable légende de son vivant, Karl Wilhelm Naundorff, héros fondateur et premier monarque de la Cyrélie, a acquis un statut quasi divin après sa mort. Nombreux sont les Cyréliens qui, aujourd'hui encore, lui rendent un culte privé. Comme c'était autrefois de coutume parmi la noblesse du Saint Empire, son cadavre fut dépecé, de manière à être inhumé en plusieurs endroits différents de Davos. Son cœur et la plus grande partie de ses viscères, reposent dans le temple d'Enki, tandis que son cerveau, extrait de sa boîte crânienne, a été déposé dans un reliquaire de la chapelle léviantine du palais royal. Le reste de son corps est inhumé dans le mausolée monumental couronnant la colline de Centamine, la nécropole de Davos. L'édifice est considéré comme sacré par la plupart des Cyréliens, qui en ont fait un véritable lieu de pèlerinage, mais aussi de tourisme. Dans ce contexte, rien d'étonnant à ce que de nombreuses fausses reliques du héros, continuent d'alimenter un juteux commerce parallèle. On ne compte plus les phalanges ou les vertèbres prétendument authentiques, non plus que les crânes et les fémurs. Reste la main droite de Naundorff, celle qu'il perdit durant le siège de Davos, et qui, selon la légende, se serait momifiée naturellement. Certaines rumeurs, probablement nées dans la communauté nécromantique, affirment qu'elle serait devenue une main de gloire, un artefact magique d'une puissance considérable. Si personne n'a pu vérifier ces allégations, il semble presque certain que la main, partie intégrante du trésor de Cyrélie, soit conservée dans une chambre forte des souterrains du palais royal de Davos.

Deux siècles ont passé

Aujourd'hui, en l'an 1923 C.I., la Cyrélie est toujours indépendante, mais les relations entre les Trois Royaumes ont beaucoup évolué. La Prussie et la Tolméquie, qui, il y a deux cents ans, étaient des pays émergeants, bien loin d'être encore complètement remis de la crise provoquée par la chute du Saint Empire, sont depuis devenues de puissantes et dynamiques nations. La Cyrélie, dont la prospérité s'explique essentiellement par sa position géographique privilégiée, au carrefour de toutes les voies commerciales de la région, a très largement profité de leur reprise économique. Entre les infranchissables Montagnes Bleues à l'est et la mer Cyrélienne à l'ouest, elle est en effet le passage obligé de tout le commerce entre la Prussie et l'Empire tolmèque. Ses routes marchandes, terrestres ou fluviales (elle dispose d'un très dense réseau hydrographique), sont nombreuses et très fréquentées. Bien entendu, les autorités cyréliennes prélèvent de multiples taxes sur les mouvements de marchandises et de capitaux. Et puis, et surtout, il y a l'immense port de Davos, plaque tournante de tout le commerce avec les Terres du Ponant, ces pays des côtes occidentales de la mer Cyrélienne. Il existe bien quelques petits ports de pêche prusses, mais rien qui puisse, même de loin, soutenir la comparaison avec Davos. De nombreux archimistes spécialisés travaillent sur la question, cruciale pour la Prussie, de l'aménagement et de la transformation de son littoral, mais les projets les plus sérieux n'aboutiront sans doute pas avant deux ou trois décennies,

tant les côtes prusses se prêtent mal au développement de lourdes infrastructures portuaires. A contrario, le littoral tolmèque accueillait autrefois plusieurs ports d'importance, particulièrement actifs du temps du Saint Empire, et même encore très dynamiques jusqu'en 1572 C.I., année dite de la Colère de Dieu. Un terrible tremblement de terre, suivi de plusieurs répliques dévastatrices et de violents tsunamis, ravagea la Tolméquie, redessinant entièrement la géographie et l'économie de ses côtes. Aucune des villes qui s'y étaient développées, et dont la majorité fut d'ailleurs purement et simplement rayée de la carte, ne parvint à se relever du désastre. Ce n'est que récemment, avec la montée en puissance de l'Empire tolmèque, que le port de Palmyre a recouvré une partie de son ancienne activité. À terme, c'est-à-dire d'ici à une quinzaine d'années, il devrait s'imposer comme un concurrent sérieux de Davos.

Au-delà du commerce et de la finance, la Cyrélie joue un autre rôle, sans doute tout aussi important, et qui explique pourquoi elle est demeurée indépendante. Elle sert en effet de zone tampon entre la Prussie et la Tolméquie, deux nations conquérantes qui, chacune à leur manière, rêvent de reconstituer le Saint Empire, mais qui, du moins jusqu'à ces dernières années, n'en avaient pas les ressources. La Cyrélie était alors un moyen pratique d'éviter un conflit frontal, qui aurait sans doute coûté très cher aux deux parties, sans pour autant que l'une ou l'autre soit assurée de la victoire. Aujourd'hui, les choses ont changé, surtout en Prussie, qui depuis un peu moins d'une décennie, se prépare à l'annexion de la Cyrélie et à ses conséquences, à savoir l'escalade inéluctable du conflit en guerre contre l'Empire tolmèque. Les Prusses cultivent comme une tradition l'idée qu'un jour ou l'autre la Cyrélie finira, qu'elle le veuille ou non, par réintégrer leur giron. Sans compter que sur un plan moins idéologique, mais plus stratégique, ils convoitent Davos : un accès direct à la mer leur permettrait enfin de construire une marine marchande et militaire capable de rivaliser avec le renouveau de Palmyre.

De puissants voisins

La Prussie

Soyons clairs : la Prussie n'a rien gagné au passage d'une magiocratie nécromantique corrompue au nouvel ordre mécaniste. Elle s'est au contraire enfoncée dans le crépuscule d'une nuit fasciste, liberticide et propagandiste. Embrigadés dès leur plus jeune âge, les Prusses sont devenus un peuple belliciste et intolérant, convaincu de sa supériorité dans tous les domaines. Rodée par les Guerres septentrionales, une série de conquêtes éclair au nord du pays, l'armée prusse attend maintenant impatiemment de déferler vers le sud. Le drame, c'est qu'elle a les moyens de ses ambitions. En effet, si la Révolution mécaniste a banni l'usage de la magie, elle a élevé l'alchimie, devenue archimie, au rang de science. C'est autour d'Ingolstadt, la très fameuse cité universitaire, qu'est née cette approche totalement novatrice, car essentiellement scientiste. Les archimistes ont rationalisé les anciens procédés alchimiques jusqu'au stade proto-industriel. En clair, si l'archimie n'en est pas encore à la fabrication en série sur chaînes de montage, elle a par contre depuis longtemps abandonné l'artisanat pour la production de masse.

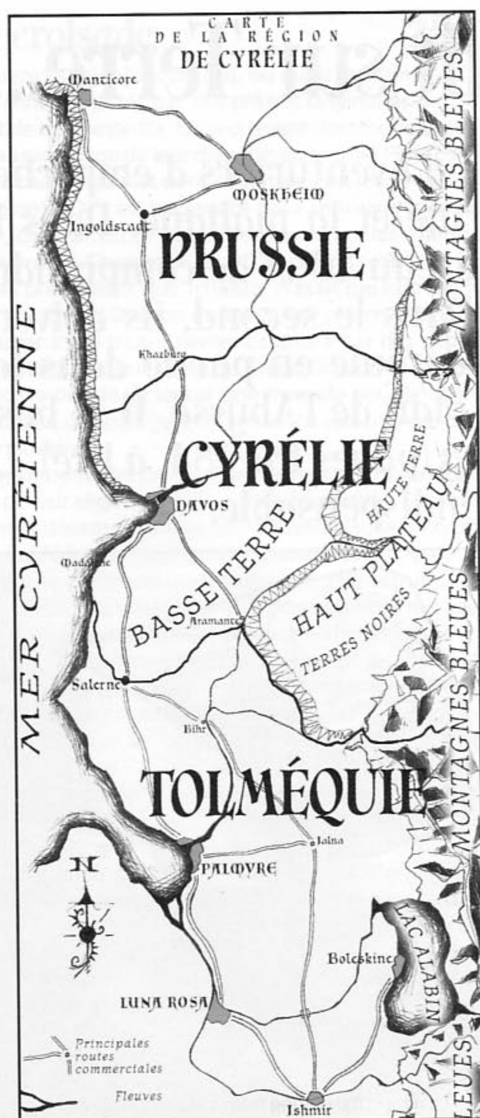
Il s'agit d'un bond technologique énorme à l'échelle des Trois Royaumes, une évolution qui tendrait effectivement à démontrer que la magie, toujours largement usitée en Cyrélie et en Tolméquie, est un frein effectif au développement technique. Car après tout, pourquoi se fatiguer à construire des machines, lorsqu'une incantation peut tout aussi bien faire le travail ? La Prussie, très consciente de son avance en ce domaine, en tire orgueil, et sait qu'elle sera sa meilleure arme dans la guerre totale qui s'annonce. De très vastes complexes militaro-archimiques parsèment le territoire prusse, tout à la fois centres de recherches et de production, alimentés en main-d'œuvre par les prisonniers des camps de travail (détenus politiques ou de droit commun, prisonniers des Guerres septentrionales, déportés pour crimes contre la race prusse, etc.). La Prussie, qui grâce à son armée dispose de moyens logistiques énormes, d'un contingent de vétérans parfaitement rodés au combat, et d'armes d'une puissance redoutable, s'apprête à imposer son ordre totalitaire, son intolérance religieuse et ses obsessions eugénistes au reste du monde, et en premier lieu à la Cyrélie. Qui saura, qui pourra, leur résister ?

La force homuncule

Ce n'est pas la technique archimique la plus spectaculaire, mais c'est sans doute celle dont les applications sont potentiellement les plus vastes. Depuis une vingtaine d'années, les Prusses utilisent des globes homuncules comme source d'énergie. Il s'agit de sphères de verre, enchâssées d'un treillis d'or bleu (un métal supraconducteur de magie), destinées à recueillir et concentrer l'énergie produite par les homuncules qui y sont emprisonnés. Ces minuscules humains artificiels sont progressivement consumés dans leur prison de verre, et meurent dans d'atroces souffrances. Très efficace, cette technologie est cependant plutôt onéreuse, ce qui la réserve pour l'instant à l'usage de l'armée et des administrations. De nombreux archimistes travaillent à la diminution des coûts de production, mais jusqu'ici sans succès. La matière première pourtant est très bon marché, puisqu'il s'agit d'un mélange de sperme et sang humains, transmuté en homuncules par macération et fermentation. Des structures spécialisées ont été mises en place à travers toute la Prussie pour recueillir les dons, obligatoires pour tous les hommes valides. Les donneurs y sont soumis à une batterie de tests anthropométriques, destinés à établir qu'ils sont bien de souche prusse. Dans le cas contraire, ils ne seront pas autorisés à remplir leur devoir patriotique, seuls les Prusses les plus purs étant censés produire des homuncules viables. Il s'agit évidemment d'une contre-vérité absolue, un fantasme raciste issu de l'idéologie mécaniste, totalement obsédée par la notion de pureté raciale. Malgré tout, que les Prusses aient élevé la masturbation collective à la dignité de devoir patriotique fait beaucoup rire les Cyréliens, qui se racontent des dizaines de blagues sur le sujet.

L'Empire tolmèque

Malgré la chute du Saint Empire, la Tolméquie ne s'est jamais défaite de son modèle théocratique, sans doute parce que les Tolmèques sont un peuple profondément religieux, mystique même. Les messies, prophètes, oracles



et illuminés en tous genres y ont toujours été légion, plus ou moins bien tolérés selon les périodes. Simon Hipensime a commencé à prêcher sa doctrine, que l'on n'appelait pas encore l'Unitarisme, au début du XVIe siècle C.I.. En contradiction complète avec le culte officiel tolmèque, très largement hérité de la religion polythéiste impériale, il affirmait l'existence d'un seul dieu, omniscient et omnipotent, l'Unique. L'hérésie était de taille, mais pas nécessairement aussi originale que les Unitariens veulent bien le faire croire. D'autres tenants du monothéisme s'étaient en effet déjà fait connaître en Tolméquie, réunissant parfois, comme Hipensime d'ailleurs, un petit groupe de fidèles autour d'eux. Inutile de dire qu'ils connaissaient généralement le sort des hérétiques, à savoir la décapitation à la hache. Hipensime lui-même, n'échappa pas à la règle : il fut exécuté en place publique, et aurait sans doute été aussitôt oublié si le Miracle n'avait eu lieu.

Trois jours après ce que les Unitariens appellent la Première Mort, alors que ses disciples veillaient son corps mutilé, la tête d'Hipensime ouvrit les yeux et se mit à parler, à prêcher plutôt. Les jours, les semaines, les mois et les années suivants, tandis que son corps se putréfiait et tombait en poussière, le Miracle perdurait : Hipensime, du moins sa tête, poursuivait son ministère, enflammant les foules aux quatre coins du pays. En dix ans, le pouvoir du clergé polythéiste se trouvait sérieusement menacé, en vingt, l'Église Unitaire devenait la plus importante structure religieuse du pays. L'élan était donné, si puissant qu'il résista même à la Seconde Mort d'Hipensime, dont la tête se tut à jamais trente deux ans après sa résurrection. C'est dans les premières années du XVIIe siècle C.I., que l'Unitarisme devient religion d'État. Ce tournant marqua l'avènement d'un nouveau régime théocratique, l'Empire tolmèque, sans doute le moins tolérant qu'ait connu la Tolméquie.

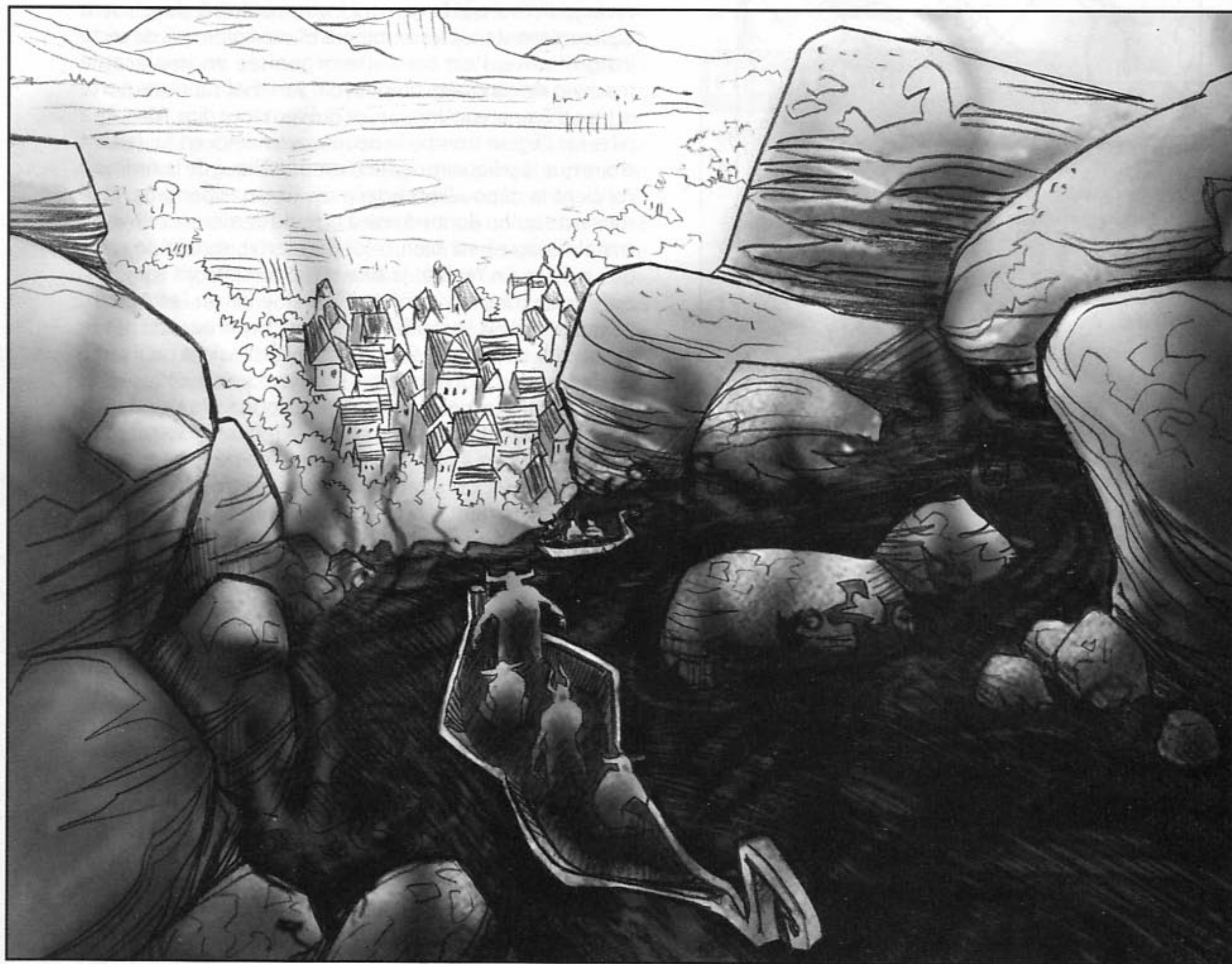
Le dogme de l'Église Unitaire s'appuie sur le Codex Incarnat, ou Livre Rouge, ainsi appelé parce qu'Hipensime le dicta à Luna Rossa, la capitale de la Tolméquie. Il fut achevé dans la première année de sa résurrection. Cependant, force est de constater que l'esprit véritable du texte est fort éloigné de la lecture ultra-rigoriste qu'en font les exégètes. Le Codex est aujourd'hui très largement instrumentalisé, dans le sens où il sert avant tout les ambitions d'une église qui, de secte insignifiante, s'est bien vite organisée en implacable machine de conquête du pouvoir. Son chef suprême porte le titre d'Empereur Unitaire, ce qui veut tout dire. Mais il y a pire, car l'Église trompe le peuple des fidèles en lui faisant croire que le reliquaire de l'immense basilique de Luna Rossa contient la dépouille mortelle de Simon Hipensime. Si le squelette qu'on donne à voir à la foule derrière les vitres de cristal renforcé est bien celui du martyr, son crâne n'est qu'un faux. En réalité, la tête d'Hippensime vit toujours, enfermée dans un ermitage sur une île du lac Alabin. Le complot de la Seconde Mort fut organisé par une petite cabale des disciples d'Hipensime, qui estimaient qu'il servirait bien mieux leurs ambitions si on le croyait décédé. Après tout, un mort ne peut contredire personne. On s'en doute, il s'agit du secret le mieux gardé de l'Empire, un secret qui a déjà coûté la vie à plusieurs centaines de personnes, soupçonnées, à tort ou à raison, d'en savoir trop. Quant aux moines qui gardent la tête, ils sont confinés dans l'ermitage jusqu'au jour de leur mort. Leur mission consiste à garantir, au péril de leur vie si besoin, la sécurité de leur protégé, mais aussi à noter la moindre de ses paroles, aussi anodine soit-elle. Ce minutieux travail de copiste, qui remplit aujourd'hui plusieurs centaines de volumes, constitue la Bibliothèque Rouge du monastère. L'Empereur lui-même vient parfois la consulter, lorsqu'il cherche la solution à un problème épineux, à moins qu'il ne choisisse de s'entretenir directement avec Hipensime. Ce dernier, lassé de cette existence misérable qui est la sienne, n'aspire plus aujourd'hui qu'à la mort. Mais qui pourrait l'exaucer ? Qui sinon un dieu, peut tuer un autre dieu ?

Après nous être intéressés à la fondation et à l'évolution des Trois Royaumes, nous poursuivrons sur cette lancée dans notre prochain article, en explorant cette fois-ci plus en détail les réalités politiques et économiques de la Cyrélie, et en particulier de sa capitale, Davos.

Auteur : Johan Scipion
(jscipion@free.fr - tout feedback sera le bienvenu)
Illustrations : Bertrand Bès

Et l'Enfer se répandit sur Terre...

Il y a deux manières pour un groupe d'aventuriers d'empêcher la destruction du monde : la bourrine et la maligne. Dans le premier cas, ils feraient bien d'être de niveau 20 et de comprendre un prêtre ou un paladin en leur sein. Dans le second, ils doivent être de niveau 5 ou plus. Le module se déroule en partie dans les Royaumes Oubliés et en partie dans un plan de l'Abysse. Il se base sur le Forgotten Realms Campaign Setting (pages 182-184, à lire). Le Manual of the Planes est utile mais pas indispensable.



Synopsis

Le culte populaire du Grand Dragon Rouge engage une puissante expédition pour aller secourir le héros mythique Tchazzar, prisonnier des démons. Mais l'ouverture d'un portail déclenche un désastre horrible : une horde démoniaque déferle sur Chessenta, menaçant d'engloutir Faerûn dans une orgie de violence. Et c'est le cosmos entier qui risque d'être détruit si les héros ne comprennent pas ce qui se trame dans l'Abysse...

La croisade

Les personnages-joueurs (PJ), où qu'ils se trouvent dans Faerûn, sont contactés par des prêtres originaires de Cimbar, la capitale de Chessenta. Ceux-ci lèvent des troupes pour participer au sauvetage de leur dieu, Tchazzar. Si les PJ ne connaissent pas le chessentan (et donc sa culture), un jet de Connaissance (religion) DD17 est nécessaire pour se souvenir que l'Empereur Tchazzar est la figure historique la plus marquante de l'histoire de Chessenta, et DD27 pour savoir que certaines thèses prétendent que Tchazzar n'était pas humain (lire plus loin "Le Grand Dragon Rouge"). Les prêtres expliquent que Tchazzar a été traîtreusement capturé par des démons qu'il combattait et que le Culte du Grand Dragon Rouge (leur obédience) a décidé de lancer une croisade pour le libérer et lui permettre de venir guider Chessenta vers une ère de prospérité nouvelle.

Les arguments des prêtres pour recruter les PJ varient en fonction de leur alignement. Si ce sont des *"gentils"*, ils mettent en avant le désastre qui menace Chessenta suite à l'éruption de Burning Moutain : des hordes de créatures monstrueuses chassées par les cendres brûlantes menacent de détruire les cités du pays. D'après des divinations, cette éruption serait liée au sort de Tchazzar, qui se trouverait actuellement dans un plan des Abysses. Sa souffrance ferait crier de colère les Smoking Mountains, et si les tortures qu'infligent les démons à Tchazzar ne sont pas interrompues, une succession d'éruptions risque de dévaster le pays. En dépit de son nom, il est notoire que le Culte du Grand Dragon Rouge n'est pas maléfique. Il est surtout très patriotique et ses fidèles font souvent partie du petit peuple.

Si les PJ sont des *"méchants"*, les prêtres leur promettent gloire, richesse, puissance et tout le tralala, en adaptant leur discours au niveau des PJ. Les PJ de haut niveau se voient présenter des requêtes respectueuses et des promesses de reconnaissance éternelle du peuple chessentan. Les PJ de bas niveau sont abordés avec une offre de mercenariat plus classique. Adaptez les promesses au tempérament des PJ : esclaves, terres, or, magie, tout est possible à divers degrés pour le Culte du Grand Dragon Rouge. Celui-ci, un des plus populaires et des plus riches de Chessenta, est engagé dans une quête cruciale et est tout à fait prêt à se dépouiller de ses possessions pour libérer Tchazzar. À titre d'avance, tous ceux qui s'engagent dans la quête se voient remettre au moins cent pièces d'or.

Dès que les PJ sont d'accord, ils se voient donner rendez-vous dans une cité proche où sont rassemblés les différents mercenaires locaux réunis pour la croisade. Puis commence le voyage plus ou moins long à destination de Cimbar, par caravanes et par bateaux. Les mercenaires sont logés à l'intérieur de l'immense temple de Cimbar, dont la construction a été récemment finie après cinquante ans de travaux. Puis un beau jour, l'expédition se met en branle, en direction des Smoking Mountains.

Une jeune déité

Les prêtres de Tchazzar ne bénéficient que d'une seule Sphère, celle de la Guerre. Ils ne peuvent aussi lancer de sorts supérieurs au septième niveau. L'arme du culte est l'épée longue et son symbole une épée dont la garde représente la tête d'un dragon rouge, et dont la lame représente le souffle. Les grands prêtres portent des masques en forme de tête de dragon, ciselés avec mille soins. Le chessentan est la langue liturgique, mais la hiérarchie du clergé se doit de connaître le draconien.

Le Grand Dragon Rouge

Le plus fameux héros de l'histoire de Chessenta est un fondateur d'empire appelé Tchazzar, qui disparut dans de mystérieuses circonstances après sa plus grande victoire contre les envahisseurs sahuagins, il y a trois siècles et demi. En réalité, Tchazzar est un dragon rouge particulièrement ambitieux, qui a réussi à susciter un culte qui lui est dédié, culte qui a constitué la première étape de sa déification. Les millions de cérémonies et de prières des siècles derniers lui ont conféré suffisamment de pouvoir pour passer à la phase suivante de son maître plan.

Tchazzar a appris que l'Anneau d'Ao, propriété du dieu des dieux, se trouvait dissimulé au fond du Styx, dans un niveau de l'Abysse peu convoité, le 431e : Ezathokka. Nager à l'intérieur du fleuve noir est trop dangereux, même pour un demi-dieu (cf. l'encart "Le Styx"). Il doit donc assécher le cours du Styx et, pour cela, il doit trouver un moyen de le détourner.

Tchazzar commence par établir son repaire dans Ezathokka. Il réduit en esclavage le prince balor local et subjugue la plupart des autres habitants du cru. Puis il contacte son culte chessentan et lui ordonne de bâtir un portail interplanaire reliant l'Abysse à Toril.

Son objectif est de faire couler le Styx à l'intérieur du portail, lui permettant de rechercher tranquillement l'Anneau d'Ao. Pour se débarrasser des démons qui pourraient le gêner, il leur fait croire que son objectif est d'envahir Faerûn et leur laisse toute latitude pour se préparer à déferler en bonne et due forme. Toujours pour rester tranquille, Tchazzar demande à son culte d'envoyer dans l'Abysse une équipe chargée de garder le portail le temps qu'il faut pour qu'il trouve la relique. Les PJ font partie de la troupe qui assure l'ouverture du portail du côté faerûnien. Il faut espérer, pour la survie du monde, qu'ils parviendront à remonter le cours du Styx et à entrer dans les Abysses pour contrecarrer Tchazzar en dépit de l'opposition de l'équipe chargée de tenir le portail.

L'anneau d'Ao

Cette relique d'une puissance incommensurable empêche Ezarf de parler et de proférer les mots qui pourraient détruire l'univers. Ezarf est présenté dans le chapitre qui décrit sa résidence actuelle : "Ezathokka", ci-dessous. L'Anneau fait cinq mètres de diamètre et est complètement indestructible.

Une armée pour sauver un dieu

L'expédition montée par le clergé de Tchazzar comprend quinze mille fidèles (quatorze mille guerriers, hommes d'armes et gens du peuple et un millier de prêtres) et cinquante mille mercenaires (généralement des hommes d'armes). En fonction de leur niveau perçu et de leur réputation, les PJ se voient attribuer un grade dans cette armée *"sainte"*. Une atmosphère de camaraderie et de dévouement est sensible parmi les gens de Chessenta. Les mercenaires étrangers ont de plus en plus l'impression de participer à une entreprise exceptionnelle et certains se convertissent à Tchazzar.

Si les PJ ont des questions ou des remarques à faire, les prêtres de Tchazzar se montrent disponibles et leur expliquent le déroulement prévu des opérations : les croisés vont atteindre Burning Mountain et accomplir un grand rituel pour ouvrir un passage vers le monde des démons, y entrer, exterminer les démons et libérer Tchazzar, qui sauvera les cités de Chessenta et les réunifiera derrière sa bannière. Les pleutres ont encore le temps de déserter…

L'armée des croisés rencontre des kir-lanans, dragons, magiciens, liches et autres monstres qui infestent le piémont des Smoking Mountains depuis l'éruption de Burning Mountain. Le nombre aidant, les hommes triomphent des horreurs les plus agressives, mais beaucoup de créatures choisissent de se cacher ou de fuir. Vous pouvez néanmoins parsemer le voyage d'incidents divers : attaques nocturnes, bagarres dans l'armée, prêches des prêtres de Tchazzar, etc. Offrez aux PJ diverses occasions de faire connaissance avec le clergé et avec les mercenaires. Les prêtres sont de tous alignements (sauf loyal bon et neutre bon). La plupart sont d'extraction populaire mais certains sont des fils d'aristocrates déshérités, ayant trouvé dans le culte du Grand Dragon Rouge une carrière fière et martiale. Les grands prêtres ne quittent jamais leur masque sacré qui leur sert aussi de casque. Les mercenaires, quant à eux, viennent de tous les pays environnants et se lient facilement d'amitié, parlant le soir venu de leurs rêves, de leurs aspirations et de leur famille qui les attend au loin.

Burning Mountain

L'expédition arrive finalement aux contreforts des Smoking Mountains, puis s'engage dans une longue et pénible ascension vers Burning Mountain. La silhouette impressionnante du volcan domine le paysage. Une fumée inquiétante en sort et obscurcit le ciel. Selon les prêtres de Tchazzar, c'est le symptôme de la souffrance de leur dieu, qui est intimement lié à ce pays. En fait, l'éruption est bien liée au dragon rouge, mais les prêtres se trompent. Seuls les hauts dirigeants du culte de Tchazzar savent que l'éruption est le signe qu'un portail entre les plans a été ouvert du côté de l'Abysse et qu'il ne reste plus qu'à l'ouvrir du côté de Toril. Ces cinq *"prêtres-dragons"* gardent en permanence leur *alignement indétectable* et se font peu voir des troupes. Ils obéissent ainsi aux instructions de leur pontife, Thersos Vuzul, qui se trouve actuellement dans l'Abysse auprès de Tchazzar.

Les croisés sont exposés à des ondes de chaleur qui émanent du volcan. Même en altitude, la température reste étrangement douce. Les PJ, comme les autres croisés, risquent d'être décimés par une mini explosion volcanique qui expulse dans l'atmosphère des tonnes de cendres brûlantes. L'explosion survient alors que l'armée a établi un campement avancé pour la nuit. Si un PJ est de garde vers minuit, il a le temps de se mettre à l'abri d'un rocher. Les PJ qui sont pris au dépourvu ou qui n'ont pas précisé qu'ils ne bivouaquaient pas dans un abri ont droit à un jet de Réflexes DD20 pour éviter de rôtir (2d6 dégâts dus au feu). Plusieurs centaines de croisés périssent ainsi.

Cette catastrophe ne remet pas en cause l'expédition et, le jour suivant, l'armée atteint les flancs encore brûlants de Burning Mountain. La chaleur est supportable grâce aux efforts conjugués de prêtres de haut rang utilisant le sort *changement climatique*.

Les PJ peuvent constater qu'un gigantesque portique convexe, décrépit et recouvert de cendres, se trouve accolé au volcan. Le héraut du clergé ordonne alors aux fidèles de se disposer sur la montagne d'en face et de chanter l'*"Appel du Grand Dragon"*, une prière collective orchestrée par le millier de prêtres. Les mercenaires, eux, sont disposés en contrebas du portique. Les cinq *"prêtres-dragons"* se placent au-dessus du portique, avec une garde d'élite composée de vingt *"guerriers-dragons"* fanatisés. Les PJ, en tant que mercenaires, sont supposés se tenir en dessous du portique, mais dans la pratique ils peuvent choisir de rejoindre l'un ou l'autre groupe pendant la cérémonie, sauf les dirigeants du culte qui le refusent. Si les PJ inspectent le portique, ils peuvent découvrir des signes apparemment anciens gravés dans la pierre. Un jet de Connaissance (religion) DD26 (16 si le PJ a déclaré prêter attention à ce genre de détails) révèle qu'il s'agit de symboles du culte de Tchazzar. Cela signifie que cette cérémonie est planifiée depuis des années et peut commencer à troubler les PJ…

Le sort d'*analyze portal* montre un aperçu faussé de ce qui se trouve derrière le portail : une plaine vide (il s'agit d'un *leurre* de Tchazzar).

Les PJ qui prêtent attention au chant peuvent tenter un jet de Connaissance des sorts :

DD15 – Ils réalisent que les paroles des fidèles fournissent l'énergie spirituelle nécessaire pour déchirer la trame des plans.

DD20 – Ils réalisent qu'un portail est en train de s'ouvrir et qu'il se trouve dans le portique.

DD25 – Ils comprennent que le portail existe depuis déjà longtemps mais qu'il manquait la présence d'une immense assemblée pour permettre son ouverture.

DD30 – Ils comprennent que l'éruption volcanique traduit le fait que le portail est ouvert du côté de l'Abysse mais qu'il reste encore à l'ouvrir du côté de Toril.

Et la montagne s'ouvrit...

Finalement, la cérémonie ouvre la porte entre les mondes. Une odeur épouvantable et un bruit de succion lointain envahissent la région. L'assemblée observe un silence mortel. Tout à coup, le portique semble se désagréger et le flanc de Burning Mountain explose dans un fracas épouvantable. En surgit un flot d'un noir d'encre qui retombe lourdement et sans faire de bruit dans la vallée. Semblable à du plomb, le liquide atteint presque instantanément l'armée des mercenaires, qui s'effondre sans dire un mot, mortellement frappée par le fleuve de la mort ! Le Styx se répand, intarissable, et descend à vive allure vers le bas pays. En l'espace de quelques heures, il noie la région à des centaines de kilomètres à la ronde, provoquant une hécatombe généralisée, tuant la faune et la flore. La brèche dans Burning Mountain laisse voir un paysage démoniaque où semblent s'agiter des silhouettes malsaines. Quelques rounds après le début de l'apocalypse, un grand cri collectif surgit du trou et des centaines de quasits et de vrocks se répandent dans les cieux de Faerûn. Puis ce sont des barges gigantesques et biscornues, portant des armées de démons, qui filent sur le flot et se précipitent à des vitesses insensées vers le pays de Chessenta. Les démons qui tombent à l'eau, comme toutes les autres créatures, y disparaissent sans un bruit.

La survie des PJ dépend de l'endroit où ils sont à la fin de la cérémonie. S'ils se trouvent sous le portique, ils peuvent tenter d'échapper au Styx en se jetant sur le côté de la Burning Mountain. Ils pourraient par exemple avoir à réussir un jet de Réflexes pour éviter d'être touchés par le Styx :
DD12 – Le PJ est douché.
DD20 – Le PJ est copieusement aspergé.
DD28 – Le PJ est aspergé de quelques gouttes.
DD36 – Le PJ n'est pas touché.
Si les PJ se trouvaient à côté du portique, le DD du jet de Réflexes est abaissé de dix points, mais ils doivent s'accrocher à la paroi tandis que le flot puissant érode le basalte (Escalade DD15, sinon c'est la chute sur une vingtaine de mètres : 6d6).

Le Styx

Le fleuve de la déréliction coule dans les endroits les plus maléfiques de tous les plans : les Abysses, les Enfers... Tous ceux qui contemplent l'eau d'un noir d'encre, calme et silencieuse, savent instinctivement qu'il s'agit d'un endroit dangereux. Et de fait, se baigner dans le Styx peut provoquer une étrange mort. Si un PJ entre en contact avec le Styx, utilisez les règles suivantes :

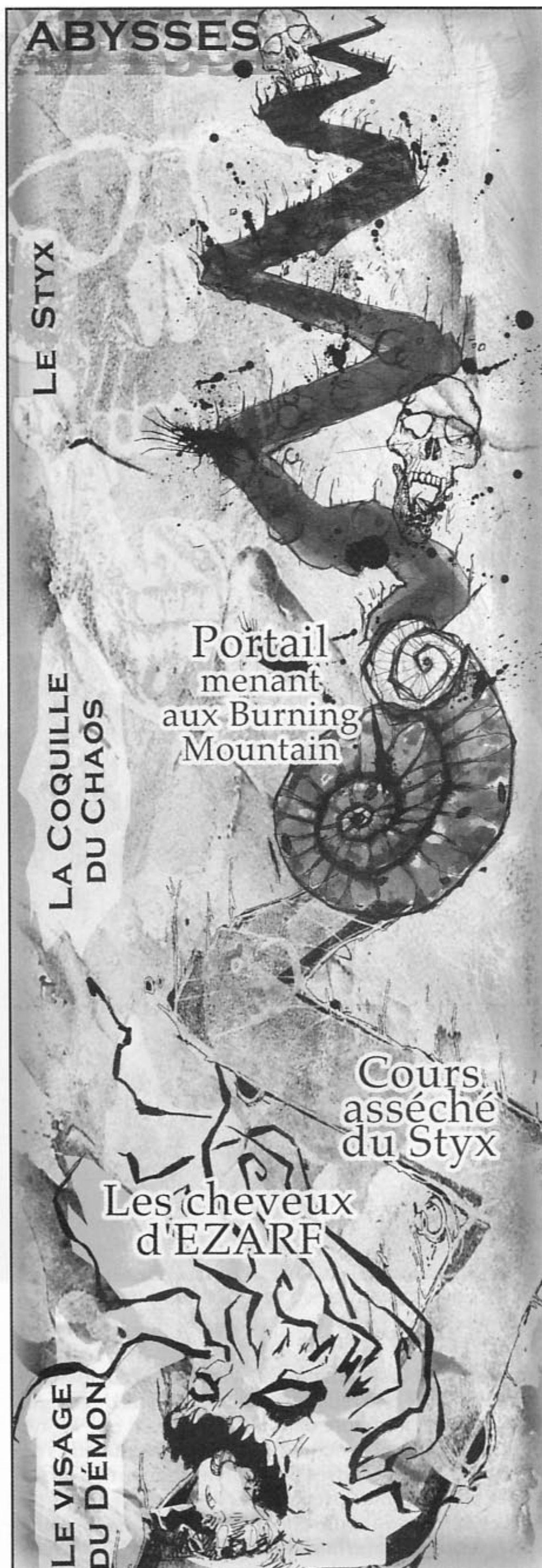
1) Aspergé de quelques gouttes
Le PJ doit réussir un jet de Vigueur DD10 ou mourir. Son bonus d'armure naturelle augmente d'un point. En cas de décès, les tentatives de résurrection ou d'animation nécromantique ont 10 % de chances d'échouer.

2) Aspergé copieusement ou partiellement immergé
Le PJ doit réussir un jet de Vigueur DD25 ou mourir. Son bonus d'armure naturelle augmente de trois points. En cas de décès, les tentatives de résurrection ou d'animation nécromantique ont 50 % de chances d'échouer.

3) Douché ou presque complètement immergé
Le PJ doit réussir un jet de Vigueur DD40 ou mourir. Son bonus d'armure naturelle augmente de neuf points et son facteur de puissance augmente d'un. En cas de décès, les tentatives de résurrection ou d'animation nécromantique ont 90 % de chances d'échouer.

4) Immergé
Le PJ meurt et ne peut être ressuscité ou transformé en mort-vivant par quelque moyen que ce soit.

Précisions : les bonus gagnés sont permanents et ne sont pas cumulables. En cas d'échec du jet de Vigueur, la mort se présente sous la forme d'une rigidité soudaine du corps. Les morts-vivants et autres créatures non conventionnelles sont affectés similairement. Les corps dérivent, lentement emportés par le Styx vers l'endroit inconnu où il se perd.
Le Styx affecte toutes les créatures, y compris les entités immatérielles et les avatars de dieux (ces derniers bénéficient cependant généralement d'une *"conscience distribuée"* qui leur permet de se réincarner ailleurs).
Naviguer sur le Styx ne présente pas de problème particulier.
Attention : l'eau du Styx perd toutes ses propriétés si on la retire du fleuve. Toutes ces informations sont disponibles en réussissant un jet de Connaissance (plans) DD28. Si le jet atteint au moins 20, le PJ est au courant de la réputation sinistre du Styx.





Les prêtres-dragons et les guerriers-dragons, grâce à des sorts de *changement de plan*, vont rejoindre leur pontife dans l'Abysse. Quant aux fidèles de bas rang, ils se défendent bien contre les vrocks qui les agressent et se replient plus loin dans les montagnes, où ils attendent l'avènement du Grand Dragon Rouge : avant de partir pour l'Abysse, les prêtres-dragons leur promettent que le dieu viendra bientôt imposer son règne au monde.

Que faire ?

À ce stade, les PJ devraient avoir compris que quelque chose cloche. Ils sont venus sauver un dieu et voici que l'Abysse se déverse sur Toril ! Les PJ peuvent, soit rester dans Toril et tenter de combattre les démons, soit tenter de pénétrer dans l'Abysse, soit tenter de fermer le portail. Celui-ci (s'ils parviennent à l'approcher en dépit du Styx qui charrie ses armées tanar'ri) résiste à toutes leurs tentatives : de puissants lanceurs de sorts le maintiennent ouvert. Le seul moyen de le fermer est d'aller de l'autre côté et d'éliminer ses gardiens (qui sont bien sûr les guerriers et prêtres-dragons). Si les PJ décident de combattre les démons et de rester sur Toril, laissez-les faire quelque temps puis remettez-les dans le *"droit chemin"* avec l'aide d'un Chosen of Mystra ou encore d'Aeron Morieth. Ils doivent comprendre que la priorité absolue est désormais de fermer le portail et de neutraliser les coupables.

Une nouvelle ère

Les mercenaires survivants prennent la fuite ou combattent les démons. Ceux-ci se répandent dans toutes les directions, mais évitent de descendre dans les plaines tant que le Styx continue d'y couler. Les démons sur les barges, quand ils ne sont pas morts éclaboussés par le Styx, voguent en direction des villes les plus proches, qu'ils entreprennent de raser. Les démons volants rendent impraticables les cieux de Chessenta et exterminent de nombreux magiciens venus tenter de fermer le portail.

Ezathokka

Ezathokka est un plan peu convoité. Son apparence générale est identique à tous les clichés sur l'enfer : nuances de rouges et de noirs, vapeurs de soufre, cris dans le lointain… Son histoire est indissociable d'Ezarf, une entité complètement inconnue en dehors de l'Abysse. Cet être à la taille inimaginable serait, d'après certains démons très anciens, un rival malheureux d'Ao dans les temps d'avant le commencement du temps. La légende (presque oubliée) veut que cet être ait été

enfermé pour avoir tenté de détruire le monde. Son corps occupe quatorze niveaux de l'Abysse. Les cheveux d'Ezarf émergent au 431e niveau : Ezathokka. Ces immenses tentacules rigides, surgissant du Styx qui à cet endroit remplissait une grande cuvette, formaient une mangrove inquiétante et morte. Depuis l'ouverture du portail, le Styx s'engouffre au niveau d'un barrage constitué par une grande forteresse en forme de coquille. De l'autre côté de la coquille se trouve la zone des Cheveux d'Ezarf.

La Coquille du Chaos

C'est la coquille d'une gigantesque créature préhistorique. Elle sert maintenant de forteresse à Tchazzar. Son lieutenant Thersos Vuzul y supervise la garde du portail. Celui-ci a été fabriqué sur un flanc de la Coquille. Puis des milliers de démons asservis par Tchazzar ont fait rouler la coquille étanche jusqu'à ce qu'elle s'enfonce dans le lit du Styx. Bien sûr, celui-ci a débordé, mais la forteresse est tellement grande que ses occupants ont pu continuer à y pénétrer par un trou foré au sommet. Lorsque le portail a été activé, le Styx s'est engouffré à l'intérieur. La forteresse est actuellement contrôlée et surveillée par les serviteurs de Tchazzar (adorateurs venus de Chessenta et démons locaux). Depuis qu'elle a été roulée dans le lit du Styx, la forteresse est penchée à 90 degrés, ce qui rend l'architecture démoniaque du lieu encore plus incompréhensible.

Thersos Vuzul

Thersos est né il y a presque deux siècles. Il y a un siècle, il a été élu par Tchazzar pour devenir son lieutenant et mettre en place le portail qui permettrait d'assécher le cours du Styx. C'est lui qui a installé le portique de Burning Mountain et permis que la barrière entre les mondes s'affaiblisse à cet endroit. Il est maintenu en vie par la seule volonté de Tchazzar et tout effet magique de vieillissement lui serait fatal. Avec l'aide des prêtres et des guerriers-dragons, il veille à ce que personne ne referme le portail. Il défend aussi l'endroit contre les démons qui voudraient s'en emparer.

Razzakzkk

Le prince déchu d'Ezathokka, un balor du nom de Razzakzkk, reste prisonnier dans un puits de la Coquille du Chaos. Il est enchaîné à l'intérieur d'une vierge de fer enchantée, un instrument de torture qui l'empêche de faire usage de ses pouvoirs. Le seigneur tanar'ri est prêt à tout pour gagner sa liberté, y compris à pactiser avec des paladins. Il connaît l'histoire d'Ezarf. Si les PJ lui décrivent la situation (cela fait des décennies qu'il est empalé là), il peut leur expliquer que Tchazzar cherche sans doute l'Anneau d'Ao et que, s'il s'en empare, le cosmos sera détruit et avec lui, les démons comme les PJ. Si les PJ le libèrent, il constitue un allié de poids, qui se retournera probablement contre eux quelques instants après que la menace Tchazzar aura disparu.

Les Cheveux d'Erzaf

Cette zone est infestée par les lentes de l'agonie, des êtres semi-divins qui vivent sur les cheveux de l'entité. Ce sont des créatures larvaires qui attendent d'être devenues suffisamment fortes pour descendre jusqu'à la base des cheveux puis s'enfoncer dans le crâne d'Erzaf pour lui dévorer le cerveau (qui repousse aussi sec). Elles s'attaquent à tous les êtres qu'elles parviennent à détecter, dévorant la chair afin de grossir.

Comme le barrage constitué par la Coquille du Chaos n'est pas complètement hermétique, le Styx coule encore par endroits sous la forme de ruisseaux. Il y a aussi des flaques que les PJ peuvent éviter en temps normal mais qui peuvent poser problème lors des combats.

À la recherche de l'Anneau

Après les Cheveux d'Erzaf se trouve un dénivelé raide. Les PJ peuvent constater qu'ils sont observés par des yeux titanesques qui émergent du flanc du précipice : ce sont ceux d'Erzaf. Ils sont remplis de folie, de douleur et de haine inextinguible. Tout PJ qui croise ce regard doit réussir un jet de Volonté DD30 ou tomber sous l'effet du sort *aliénation mentale*. En descendant un peu plus sur le visage bouffi d'Erzaf, les PJ finissent par arriver à sa bouche, actuellement béante. Tout PJ qui pénètre dans la gorge subit six points de dégâts par round en raison de l'acide. Au fond de la gorge, Tchazzar exulte. Il a trouvé l'Anneau d'Ao ! Celui-ci arrime la langue d'Erzaf à son palais. Tandis qu'Erzaf fait entendre des bruits infects qui proviennent de son oesophage, le dragon entreprend d'arracher l'Anneau.

Comment sauver le monde ?

Il y a plusieurs options et vos joueurs en trouveront certainement d'autres :

1) Combattre Tchazzar : c'est courageux, désespéré, stupide et suicidaire. Soyez sans pitié, appliquez les règles et que le meilleur gagne.

2) Distraire Tchazzar et lui dérober l'Anneau d'Ao : à supposer que les PJ parviennent à feinter Tchazzar, ils pourraient parvenir à lui prendre l'Anneau. Tchazzar tenterait alors de reprendre la relique, mais la langue d'Ezarf s'enroulerait autour de lui et l'entraînerait finir ses jours dans un estomac plus vieux que le monde.

3) Fermer le portail ou détruire la Coquille du Chaos : cette action referme l'accès à la Gorge d'Erzaf et peut même noyer ou piéger Tchazzar si ce dernier est surpris à l'intérieur de cette dernière.

Ao, maître du monde

Dès que l'Anneau est arraché à Ezarf, Ao intervient pour le reprendre. En raison de règles plus anciennes que le temps, il n'est pas capable d'agir directement pour s'en emparer. Mais peu de créatures du cosmos, même armées d'un Anneau qui permet de lancer un *souhait* par round et d'annihiler ou de dominer n'importe quoi, seraient assez folles pour discuter les ordres du *big boss*. Dès qu'Ao se voit remettre l'Anneau (et si les PJ ne le font pas, le monde est perdu), il le replace dans la gorge d'Ezarf. Il emprisonne Tchazzar dans une autre prison. Il renverse le cours du Styx et retire le fleuve noir de Toril. Il colmate la brèche entre les mondes. Il restaure la vie sur Chessenta. Il déporte tous les démons vers l'Abysse et tous les natifs de Toril vers leur patrie. Et il remercie les PJ en leur donnant à chacun 10 000 points d'expérience, en plus de ceux qu'ils gagnent dans le cadre normal de l'aventure.

Et si... ?

Si les PJ ne parviennent pas à empêcher le dragon de s'emparer de l'Anneau d'Ao, le dragon devient l'être le plus puissant de l'univers. Tandis qu'Ezarf commence à s'ébrouer et s'apprête à sonner le glas du monde, des centaines de déités accourent dans Ezathokka et conjurent le dragon de remettre la relique à sa place. Si Tchazzar négocie finement, il peut en échange obtenir d'Ao des pouvoirs de dieu majeur. L'alternative est la destruction des Royaumes Oubliés et de tous les plans qui lui sont liés. Fidèle à sa parole, Ao confère à Tchazzar un statut de dieu supérieur, mais le dragon est désormais banni et traqué par les autres déités. Si Ezarf est libéré de l'Anneau durant plus de quinze rounds, il peut commencer à parler de sa voix enrouée par des éons d'inactivité. Il détruit un plan par round.

Auteur : Cyril Pasteau
Illustrations : Sura Kazo

PNJ

Démons : pages 41 à 47 du *Manuel des monstres.*

Guerriers-dragons : Gue 8 humain (cf. *Guide du maître* page 52) ; AL LN
Possessions : écu en acier +1, épée longue +2, harnois +1

Lente de l'agonie : FP2 ; extérieur de taille P ; DV 2d8+6 ; pv 18 ; Init +0 ; VD 12m ; CA 17 (naturel +7) ; Att morsure (+6 corps à corps, 1d4+3) ; RM 10 ; AL N ; JS Réf +3, Vig +6, Vol +2 ; For 16, Dex 10, Con 17, Int 1, Sag 8, Cha 5.
Compétences et dons : Détection +2, Saut +6 ; Robustesse.

Prêtres-dragons : Prê 14 humain (cf. *Guide du maître* page 55) ; AL CM ou CN
Possessions : écu en acier +1, épée longue +2, , harnois +1, *masque du Grand Dragon Rouge* (+1 à la CA, permet de communiquer avec les autres cultistes du culte du Grand Dragon Rouge).

Razzakzkk : Balor, cf. *Manuel des monstres* page 43.

Tchazzar : vieux dragon rouge mâle Gue 10 ; FP 29 ; dragon (Feu) de taille Gig ; DV 28d12+10d10+266 ; pv 500 ; Init +0 ; VD 13m, vol 60m (déplorable) ; CA 33 (-4 taille, +27 naturelle) ; Att type d'attaque (+46 corps à corps ou distance, dégâts) ; Esp/All 6m x 12m / 4,50m ; AS souffle (16d6) ; Part pouvoirs de dragon rouge ; RM 24 ; AL CM ; JS Réf +16, Vig +23, Vol +21 ; For 35, Dex 10, Con 25, Int 20, Sag 21, Cha 22.
Attaques spéciales et particularités : Nombreuses capacités, détaillées pages 58 à 66 du *Manuel des monstres.* Lorsqu'il prend forme humaine (ce qu'il peut faire à volonté), Tchazzar porte un harnois de Chessenta et une épée longue +1. Ces équipements se transforment avec lui.
Sorts connus (peut lancer 6/8/8/7/7/5) : Niveau 0 : *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, son imaginaire, signature magique* ; 1er niveau : *agrandissement, charme-personne, détection des passages secrets, identification, serviteur invisible* ; 2e niveau : *bouche magique, détection faussée, dissimulation d'objet, localisation d'objet, modification d'apparence*, 3e niveau : *antidétection, don des langues, dissipation de la magie, immobilisation de morts-vivants* ; 4e niveau : *ancre dimensionnelle, détection de la scrutation, porte dimensionnelle* ; 5e niveau : *contact avec les plans, leurre.*

Thersos Vuzul : Prê 14/Gue 5 humain ; FP 19 ; humain de taille M ; DV 5d10+14d8+57 ; pv 140 ; Init +7 (Dex +3, don +4) ; VD 6,50m ; CA 21 (armure +8, Dex +3) ; Att *Lame de Charkesse* (+22/+17/+12 corps à corps, 1d8+8, critique 17-20/spécial) ; Part intimidation des morts-vivants, sphère de la Guerre ; AL CM ; JS Réf +10, Vig +18, Vol +16 ; For 18, Dex 16, Con 16, Int 15, Sag 18, Cha 15.
Compétences et dons : Artisanat (fabrication de masque sacré) +16, Concentration +17, Connaissance des sorts +14, Connaissance (histoire de Chessenta) +6, Connaissance (mystères) +7, Connaissance (religion) +10, Diplomatie +13, Dressage +6, Équitation (cheval) +9, Escalade +11, Langues (abyssal, chessentan, commun, draconien), Natation +9, Premiers secours +8, Saut +14, Scrutation +6 ; Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Création d'objets merveilleux, Endurance, Efficacité des sorts accrue, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (épée longue), Spécialisation martiale (épée longue), Vigueur surhumaine, Volonté de fer.
Possessions : Armure d'écaille +3, *Lame de Charkesse* (épée longue vorpale +2), *masque du Grand Dragon Rouge.*
Sorts préparés (6/7/6/6/5/4/4/3) : Niveau 0 : *création d'eau, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau* ; 1er niveau : *arme magique, bouclier entropique, détection du Bien* (x2), *endurance aux énergies destructives, injonction* (x2), *sanctuaire* ; 2e niveau : *arme spirituelle, mise à mort* (x2), *résistance aux énergies destructives* (x2), *silence* ; 3e niveau : *cécité/surdité, dissipation de la magie, panoplie magique, protection contre l'énergie négative, protection contre les énergies destructives, soins importants* ; 4e niveau : *blessure critique, communication à distance, puissance divine, renvoi* (x2) ; 5e niveau : *changement de plan, colonne de feu, injonction suprême, résistance à la magie* ; 6 niveau : *barrière de lames, dissipation suprême, interdiction, quête* ; 7e niveau : *champ de force, mot de pouvoir étourdissant, parole du Chaos.*

La fin des temps

Cette aventure pour joueurs ayant déjà de la bouteille (niveau 6 à 8, voire plus) peut les mener à la mort : ils auront, en gros, une chance sur deux de s'en sortir. Ils vont se frotter à une église qui prophétise la fin du monde, et sans cesse ils seront confrontés à leurs propres références bibliques : Apocalypse, Arche de Noé... et à un tas d'autres choses. Le salut viendra sûrement de leur faculté à ne prendre en compte que ce qu'ils ont sous les yeux. Le Manuel des Monstres est indispensable.



Synopsis

Se mêler à du religieux, c'est pas conseillé. Sauf quand il y a un joli petit magot de P.O. à la clef ! Le hic, c'est que se frotter à l'église de la Rédemption, c'est se coltiner des barges qui prophétisent à hue et à dia la fin de toute chose. Une enquête sur un personnage important qui va vite devenir une question de survie, et une potentielle partie de safari pour P.J amateurs de grosses bestioles. Attention, dans ce scénario, vous risquez fort de croiser la Tarasque...

Cette aventure est assez linéaire, mais il se peut que vos joueurs prennent des chemins tortueux avant d'arriver à des conclusions simples. Ce qui compte le plus, c'est l'ambiance de fin du monde qui se dessine peu à peu. Et face à cela, que peut faire un pauvre PJ ? Rien de vraiment probant a priori, sauf à la toute fin, évidemment, quand il s'agira de savoir si tout a vraiment une fin. Vous pouvez localiser l'action où il vous semblera opportun de le faire, si possible pas trop loin d'une mer.

Acte I : Et du ciel tomberont mille traits meurtriers !

À l'auberge, comme d'hab...

Vos charmants PJ sont tranquillement en train d'écluser une bonne mousse dans leur boui-boui préféré lorsque deux personnages fort dissemblables par la corpulence (l'un fait 2,5 mètres, l'autre plutôt 1,5 mètre, de moins !), mais attifés d'une même grande cape bleu nuit à capuchon, qui cache leur visage, font leur apparition près de la table où picolent les joueurs, pour ceux qui suivent. Or donc ces deux personnages ont une mission à proposer à cette fine équipe. (Ils peuvent citer un nom d'un contact de vos PJ, voire d'un homme satisfait après leur dernière aventure). Ils se disent membres de l'église de la Rédemption et veulent obtenir des informations sur leur Pontifex, à savoir leur leader incontesté au passé mystérieux (en fait on ne sait pratiquement rien de lui). Ils savent quand même que ledit Pontifex est natif de la région, et qu'il a peut-être laissé des traces. À un moment donné, un ivrogne vient s'accrocher à la cape du plus grand. Sa tête est alors visible et on se rend compte que c'est un gnoll ! Son compagnon se découvre à son tour, c'est un gnome. Curieuse association ! Si l'un de vos joueurs s'étonne du fait que la conversation se soit déroulée sans problème (le gnoll n'a même pas d'accent !), le gnome vous montre un bracelet qu'il porte au bras gauche : "C'est un artefact de communication, tous les ambassadeurs en ont sur l'île de Seth...". Il embraye sur le fait que les PJ devront, s'ils acceptent les 50 000 P.O. proposées, se rendre sur cette île une fois les informations récoltées. Le gnoll fournit des laissez-passer pour embarquer à bord du *Dernier fils de l'Ange*, un trois mâts qui mouille dans un port proche et qui les conduira sur l'île. Si les PJ veulent plus d'infos, cela va se révéler difficile. D'une part parce que les deux ambassadeurs (ils n'ont pas donné leur nom) ne sont pas très loquaces, d'autre part parce que l'ivrogne de tout à l'heure est revenu avec des amis tout aussi imbibés que lui ! L'ambiance monte dans l'auberge. Le gnoll tend une bourse de 10 000 P.O., en tant qu'acompte, puis il quitte précipitamment les lieux. Pour vos joueurs, l'enquête va pouvoir commencer.

Où ?

La ville doit être de taille assez importante pour avoir son propre service d'ordre (milice, mages...). Le bourgmestre voit d'un mauvais œil la prolifération de l'église de la Rédemption au sein de sa communauté. Aussi, les patrouilles sont nombreuses pour éviter des débordements. De nombreux mendiants arpentent les allées et ruelles, espérant tomber sur des prophètes. La ville doit être assez étendue, avec des zones peu pratiques quand il s'agit de se déplacer (traboules, rues courbes, passage par les toits...) de front, mais bien aisées pour fuir.

Qui est là ?

Les prophètes : tous vêtus de vêtements en lambeaux, les prophètes de l'église de la Rédemption sont pourtant très riches. Ils distribuent à chacune de leur sortie de grosses sommes en or. D'où l'intérêt croissant de la population pour le message apocalyptique que délivre sans cesse ces étranges personnages. Ils ne préviennent jamais quand ils vont se lancer dans une procession, qui dure en général une heure ou deux. Chaque prophète possède une hotte dans laquelle se trouve l'or à distribuer. Bien entendu, des gens se sont intéressés à cet or, mais tous les prophètes sont des magiciens de niveau 6 au moins. Après que les récits de crémation d'importuns tentant de voler les prophètes se soient répandus, plus personne ne s'en prend à eux, d'autant qu'en fin de compte, ils donnent leur or ! Les prophètes sont humains pour la plupart, mais on voit parfois des elfes, des nains... ou des goblinoïdes. Ils ont l'apparence de pauvres hères dépenaillés, les frustes en lambeaux, le regard halluciné. Mais il est toujours avec eux une sorte de prêtre en cape bleu nuit à capuchon, qui lui a l'air plutôt riche.

Les autorités locales : Xanaphon le boiteux est le bourgmestre de cette ville. Fraîchement élu par la guilde des marchands, il a vu d'un œil mauvais se développer l'église de la Rédemption. Trop d'or en circulation égale inflation, d'où grogne des marchands. D'autant que des émeutes ont eu lieu dans le sillage des processions des prophètes. La milice fait donc des rondes de plus en plus nombreuses, et chaque groupe de dix soldats est accompagné d'un mage.

Les Fous de Chatca : c'est un groupe de huit aventuriers renommés et particulièrement puissants (tous de niveau 12 au moins). Ils s'intéressent à l'or de l'église, et pense qu'il est regroupé en un lieu précis. Ils vont suivre l'action des PJ à la trace. Des rumeurs de leur présence en ville parviendront sûrement aux oreilles des joueurs. Chatca est une demi-ogre (Barbare niveau 15), elle dirige cette troupe comme une déesse.

L'enquête

Toute l'enquête dans la ville doit se passer durant la journée qui suit l'entrevue avec le gnoll et le gnome. Dans cette partie, les joueurs vont devoir trouver des informations qui se trouvent dans deux lieux différents : le Prieuré et les archives municipales. Bien sûr, interroger des gens en ville peut les amener à en savoir plus sur l'église de la Rédemption (voir encadré).

L'église de la Rédemption

Il semblerait qu'à la base de cette église il y ait une secte qui sacrifiait des enfants. Mais subitement, elle a changé son discours et a muté en une église avec son clergé et son message de fin du monde. Les prophètes répètent sans cesse la litanie composée des quatre titres des quatre actes de ce scénario, dans n'importe quel ordre. Ils rajoutent bien sûr leur sauce, que vous pouvez inventer à votre façon. On dit bien qu'ils donnent de l'or, mais personne n'ose aller dans leurs Prieurés pour vérifier où ils le stockent. Le Pontifex est vu comme un illuminé pas dangereux, même si des gens commencent à avoir peur.

La procession : elle a lieu en milieu d'après-midi. La rumeur de sa tenue s'est répandue dès le début de la matinée et les PJ en entendent parler s'ils ne se cloîtrent pas quelque part. Ils peuvent suivre cette procession, mais ils n'apprendront rien. S'ils se montrent trop insistants, les prophètes lancent des sorts de Charme-personne sur chacun des membres du groupe. En plus, une faction de la milice suit le cortège d'assez près. Ils interviennent si vos PJ se montrent brutaux. D'autant que la foule peut se retourner contre eux. En fait, la procession est le meilleur moment pour fouiller le Prieuré.

Le Prieuré : cette bâtisse est une ancienne auberge à deux étages et deux caves. Le rez-de-chaussée est un accueil et une salle commune. Le premier étage sert de résidence pour les prophètes. Le second, de lieu de culte : un autel est au centre d'un espace délimité par des statues d'animaux. Il règne une forte odeur animale, très musquée. Le loup revient souvent en motif gravé ou en sculpture, et un sceau est gravé sur l'autel. Il n'y a rien d'autre ici. Les caves servent de réserve de nourriture et de débarras. En cherchant un peu, on remarque une armoire qui semble contenir des dossiers. Ce sont des archives où sont stockés les dossiers des prophètes : nom, provenance… Ils ne trouvent rien sur un éventuel Pontifex. Par contre, le symbole du loup apparaît sur le meuble, ainsi qu'un blason (le même que sur l'autel, à vous de l'inventer). Ce blason est apposé sur un dossier, qui à l'air peut-être un peu plus vieux que les autres en y regardant bien. C'est là le seul indice valable. Il est possible que les PJ se rendent compte qu'un magicien les suit à la trace, mais ce dernier partira dès qu'il sera découvert : c'est Azahn long-nez, illusionniste de niveau 12 appartenant aux Fous de Chatca.
Si les PJ ne visitent pas le Prieuré pendant la procession, leur tâche sera évidemment beaucoup plus dure. Mais vu que les prophètes n'ont rien à cacher, pas d'or sur place et que de toute façon la fin du monde est proche, on pourra les laisser visiter, sauf le deuxième étage.

Les archives municipales : elles sont tenues par un certain Bilieux le Jaune, un nain jovial un peu porté sur la bouteille. Si les PJ ne sont pas passés au Prieuré, ils vont sans doute chercher des informations sur l'église et le Pontifex. Rien de ce côté-là. Par contre, Bilieux n'arrête pas de leur proposer de leur raconter les histoires locales, comme celle du chien à dix-sept pattes et celle de la famille maudite des Haschenstraut. La première est sans intérêt, mais la deuxième narre l'histoire d'une famille noble de la région qui a subi une malédiction après que le plus jeune fils a tué son frère, du moins c'est ce qu'on dit… Il montre même l'acte de décès, avec un sceau bien visible, celui des Haschenstraut. Si les PJ sont passés au Prieuré, ils peuvent vouloir connaître à qui appartient le sceau qu'ils ont vu. Bilieux peut leur apprendre, mais il faudra lui graisser la patte ou lui donner à boire ! Le Manoir des Haschentraut se trouve au nord-est de la ville, à deux heures de cheval, près du Bois Sauvage, réputé pour la chasse.

Le couvre-feu

Si les PJ s'en sont bien tirés, ils voudront sans doute se rendre au Manoir. La nuit est tombée bien vite et elle est sans lune. Un couvre-feu est instauré par le bourgmestre. Des guets sont installés. A priori, les PJ vont devoir ruser pour sortir de la ville sans heurts, à moins qu'ils attendent le lendemain, mais la pression des Fous de Chatca va commencer à se faire sentir (ils se font suivre…). Toujours est-il que, quoi qu'ils fassent, voici ce qui se passe : Une clameur se répand à la vitesse d'un cheval au galop : on a aperçu un cavalier gigantesque à l'entrée de la ville, il porte un arc courbe démesuré. Bien vite, la rumeur se fait panique car le cavalier est en ville ! Les prophètes sont comme fous, et la milice essaye tant bien que mal de stopper le cavalier. À chaque fois qu'il tire une flèche, un bâtiment s'effondre. Où qu'ils se trouvent, le cavalier retrouve les PJ. Dans son sillage, les prophètes lancent des boules de feu au hasard, et la ville s'embrase. Les PJ sont comme pris en tenaille, car un fort contingent de cinquante soldats et dix mages (ils n'appartiennent visiblement pas tous à la milice) arrive dans leurs dos. Très vite cependant la milice s'enfuit lorsqu'une une pluie de flèches de bronze s'abat sur la ville (sauf autour du cavalier). C'est le moment que les PJ doivent choisir pour fuir, car les flèches ne visent que les bâtiments. Tenter quelque chose contre le cavalier ne mène à rien.

Acte II : Et sur la Terre les armées du Mal déferleront !

Ils chevaucheront deux heures ou marcheront toute la nuit. Trouver le Bois n'est pas difficile car il émerge de la plaine. Le Manoir n'est pas difficile non plus à localiser.

Où ?

Le Manoir est une grande bâtisse à l'abandon. Un parc de plusieurs hectares l'entoure, mais la nature reprend vite ses droits. Au meneur de faire un plan de ce lieu, mais il n'a pas besoin d'être compliqué. La pièce intéressante, c'est la chambre des deux frères, au premier étage. Elle est immense et des jouets en bois traînent ici ou là. Deux lits d'enfants sont à l'opposé l'un de l'autre. Sur chacun est sculptée une louve donnant les mamelles à deux enfants. Une peinture des deux frères est visible. Les deux portent une cicatrice à la joue gauche. La forêt est attenante à la partie est du domaine, elle n'est pas très loin. Elle semble assez sauvage.

Qui est-là ?

Martin le Sec : c'est l'ancien jardinier des Haschentraut. Il continue d'entretenir certains endroits, comme la tombe du fils tué. Les PJ le rencontreront sans trop de difficultés, avant ou après l'exploration du Manoir. Il se montre assez causant sur l'histoire de la famille. Il raconte qu'il y a trente ans, le corps sans vie de Flavius, l'aîné, a été retrouvé sans vie sur son lit. Son frère Augustin, un couteau à la main, pleurait à ses côtés. On n'a pas cherché plus loin, et Flavius a été enterré sur l'instant. Notez qu'on ne sait pas vraiment comment il est mort car en fait je crois qu'il n'y avait pas de sang sur son corps, ni sur le couteau. À partir de ce moment-là, une sorte de malédiction s'abattit sur le Manoir, des hordes de loups s'attaquaient aux gens qui y vivaient, mais jamais à Augustin. Un jour, ce denier disparut, et on retrouva la tombe de son frère profanée. Martin n'en dira pas plus, car les souvenirs l'accablent, et il ne sait rien d'autre de toute façon. Il dira seulement, si on lui demande pourquoi Augustin aurait pu tuer Flavius, qu'ils s'étaient disputés à propos d'un pendentif en bois offert à ce dernier par son père.

Les Fous de Chatca : Après la rencontre avec Martin et l'exploration du Manoir, les PJ se font attaquer par ce puissant groupe d'aventuriers. Un bref combat peut avoir lieu, mais les Fous de Chatca ne veulent visiblement pas les tuer. En fait Chatca veut savoir où est l'or de l'église de la Rédemption, vu qu'elle s'imagine que les PJ enquête dessus. Elle fait mener tout ce petit monde dans le Manoir, dans la chambre des enfants. Soudain, une complainte de mort vrille les tympans de tous : des cris se font entendre et un : "Chatca, vite !" retentit, venant du bas. Les PJ sont seuls dans la pièce. Un combat semble s'être engagé. Quoi qu'ils fassent, les PJ vont se retrouver à lutter contre des Kobolds, par centaines. Les Fous de Chatca sont en pleine bagarre également. S'ils arrivent à sortir du Manoir, les joueurs voient alors une armée entière d'orcs, de trolls et d'autres bêtes, avec machines de guerre et tout le toutim. Un cavalier immense aux muscles saillants et aux yeux de braise se dresse derrière une compagnie de gobelins. Il lève son épée comme pour sonner l'hallali quand soudain un éclair aveugle les PJ. Quand ils ouvrent les yeux, seul subsiste le cavalier, qui fait face à un loup blanc plus qu'imposant. C'est sûrement le bon moment pour s'enfuir !

Acte III : Et partout le Fléau accomplira sa besogne !

A priori, les PJ voudront se faire payer par leurs commanditaires. Ils rejoignent comme ils peuvent le port où est accosté le *Dernier fils de l'Ange*. Au meneur de voir si leur ajouter des difficultés est nécessaire (ils ont dû bien morfler cette nuit). Si oui, alors faites les suivre et attaquer par Chatca elle-même, seule survivante du massacre.
Cet acte décrit leur voyage en bateau jusqu'à l'île de Seth.

Où ?

Le Dernier fils de l'Ange : c'est un fameux trois-mâts, fin comme un...Disons juste qu'il est grand et beau. Long d'une centaine de mètres, il peut facilement contenir les deux cents passagers qui sont à son bord. À bord se trouvent des Prieurs (cape bleu nuit) de toutes races. Il y a quelques prophètes également. Pas franchement besoin d'un plan ici, vu ce qui va se passer. La traversée dure deux jours.

Qui est-là ?

Serfin le Prieur : ce jeune Prieur fait montre d'une certaine ressemblance avec les visages peints sur le tableau, dans la chambre des enfants au Manoir. Il est prêtre de niveau 4, et c'est le seul qui semble ne pas être du tout affecté par l'épidémie qui va survenir à bord. Les PJ devront lui coller aux basques et ainsi en apprendre un peu plus sur l'île de Seth et ce qui va se passer là-bas (voir plus loin). Serfin peut leur fournir des infos, et pour peu que les PJ l'aident à soigner les malades, il pourra, plus tard, les introduire auprès du Pontifex.

L'équipage : une bonne moitié sera touchée par l'épidémie. Le Capitaine Phileas est à cran, mais semble résolu à arriver à bon port (il est très cupide et on lui a promis beaucoup). S'en faire une relation peut être capitale. Ainsi, il sera certainement le seul moyen pour les joueurs de quitter l'île de Seth sains et saufs si tout tourne mal.

Le Fléau

Une fois embarqués sans problème à bord grâce à leurs laissez-passer, les PJ vont peut-être se détendre un peu, d'autant que le service est de qualité (bon bains, repas...). Le bateau lève l'ancre rapidement, genre une heure plus tard. Alors qu'il s'est éloigné d'une centaine de mètres, un matelot pousse un cri d'effroi : il aperçoit un gigantesque cavalier sur le port. Il semble blanc tant il est pâle, on dirait presque qu'il est mort, et il sourit.
Les PJ l'ont sans doute vu. En tout cas, le soir se déclare le premier cas de l'épidémie qui va ravager le navire. Les symptômes sont clairs : forte fièvre, alitement, nausées, vomissement de ses propres entrailles qui se sont liquéfiées ! Les dents tombent, les cheveux aussi, le processus prend quatre ou cinq heures au total. 80 % des personnes à bord vont mourir. Si les PJ restent dans leur cabine tout le voyage, il ne leur arrive rien. À un moment, Serfin passe les voir. Il émane de lui quelque chose de fort, et de plus il porte un médaillon en forme de loup. Le suivre et l'aider sont donc une bonne chose. Cela permet également de parler au capitaine. Si un PJ reste une heure loin de Serfin, il est contaminé et meurt. Sauf si cela arrive juste avant l'arrivée, car alors Serfin amènera les malades au Pontifex.

Acte IV : Et affamés par Mère disette, ils tueront leur prochain pour goûter sa chair !

Dernière ligne droite avant la fin du monde ! Le travail du meneur de jeu est très important ici : autant dans l'ambiance qui doit être un mélange de ferveur religieuse, de crainte et au final de folie tout court, que dans le rapport avec les monstres.

Le fin mot de l'histoire

C'est bien Flavius qui manipule les PJ depuis le début. Flavius et son frère sont les fils d'une divinité très ancienne, liée aux animaux. Destinés à être ses messagers dans le monde des mortels, ils furent placés dans une famille de mortels, les Haschentraut. Seulement, Augustin, jaloux du pendentif en bois de son frère, le mit en stase. Plus tard il quitta le Manoir quand les attaques de sa mère (les loups) furent trop difficiles à repousser. Il prit le corps de Flavius, et n'avait qu'une idée en tête : tuer vraiment son frère pour être enfin aimé de sa mère, comme son seul enfant. Il rentra au sein d'une sorte de secte louche et en prit les rênes assez vite... pour arriver où l'on sait. Son plan est difficilement compréhensible par un mortel : il pense qu'en dispersant sa propre essence divine (protéger les temples, charmer les monstres, cacher la septième île...), et en provoquant un cataclysme qui a trait à la foi, il annihilera l'essence divine de son frère. C'est pour cela qu'il l'a sorti de sa stase (il est donc pleinement un dieu) mais enfermé dans un tombeau bien particulier. Flavius veut donc empêcher cela et a fait appel aux PJ, en utilisant des créatures qu'il contrôle (son influence est limitée, mais pas inexistante). Augustin s'en est rendu compte et il a donc chargé ses quatre cavaliers, censés appuyer sa théorie apocalyptique, d'éliminer les joueurs.

Où ?

L'île de Seth (voir plan) : c'est en fait un archipel de six îlots issus de la fin d'un volcan. Chaque îlot est très typé : entièrement boisé, marécageux... et possède un temple (style pyramide à degré aztèque), dédié à l'élément qui régit le lieu. Chaque îlot est très sauvage, et seules les zones autour des temples sont sécurisées. Car le reste des territoires est occupé par des monstres. En fait, il existe au moins un représentant de chaque type de monstres issu du *Manuel des Monstres*. Pour les monstres qui possèdent plusieurs types, on n'en choisit qu'un. Pour les dragons par exemple, il n'y en a qu'un (pas un de feu, de bronze, de glace, etc.). À vous de choisir lequel. Les monstres ne s'attaquent pas entre eux, et sont totalement pacifiques quand ils sont à côté des temples. Par contre, ils risquent de s'en prendre à ceux qui ne portent pas de cape bleu nuit, si on essaye d'explorer les îlots, ce que vos joueurs doivent faire. Les monstres marins aussi sont là : il faut traverser en même temps qu'un Prieur, sinon il y a 50 % de chances de se faire attaquer par un monstre marin. Justement, pour se déplacer entre les îlots, on utilise des esquifs sans rameur (il suffit de dire où l'on veut aller). Elles sont assez lentes et encombrées d'artifices cérémoniels (décoration, petit autel, etc.).

Qui est là ?

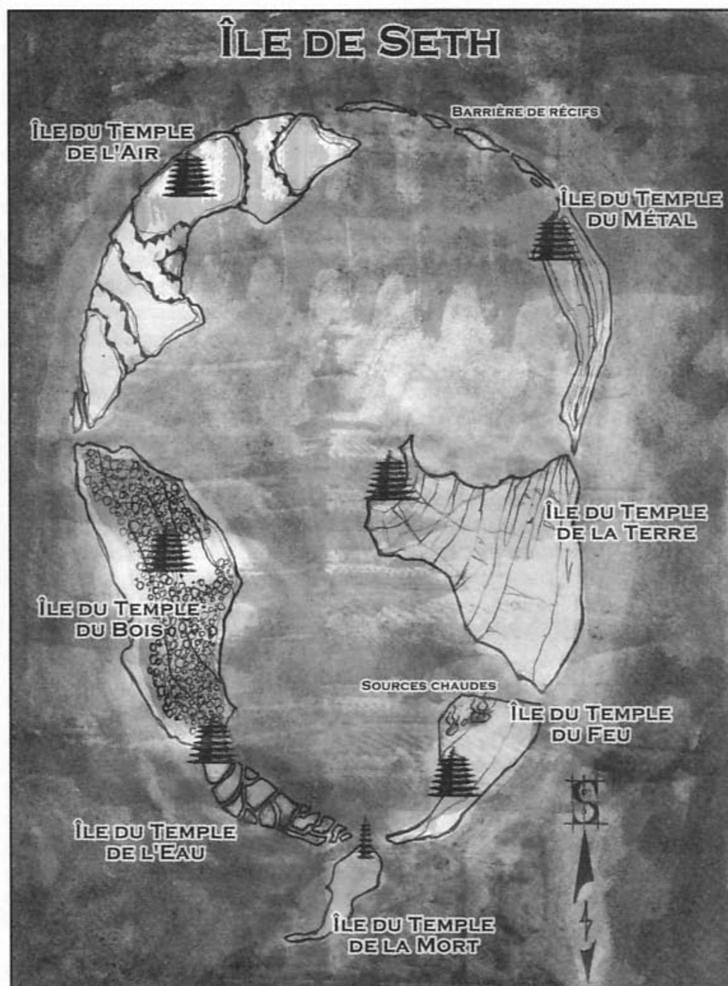
Serfin et le Pontifex : bien entendu, tout dépend des rapports entre les joueurs et Serfin. S'ils ont aidé le jeune Prieur, alors celui-ci les présentera au Pontifex. Si un ou plusieurs des joueurs ont été contaminés et ne sont pas encore morts, alors Serfin les apporte au Pontifex, qui les soigne en un clin d'œil. Serfin se montrera prévenant avec les PJ dans le premier cas, dans le deuxième il les oubliera derechef. Serfin est en fait un des fils mortels du Pontifex, et il possède en lui une partie de sa divinité. Le Pontifex est un homme entre deux âges. Il a l'air d'une grande bienveillance, et est toujours entouré d'une ribambelle d'animaux forestiers parfaitement dociles (ours, oiseaux, lapins, écureuils...à la Blanche-Neige). Il ne parlera sans doute jamais aux PJ, mais ceux-ci pourront remarquer plusieurs choses : il est tatoué (genre tribal) sur la partie gauche du visage et de près on peut y voir une cicatrice (cf. le tableau) ; il n'y a pas de loups autour de lui (et c'est bien le seul animal forestier dans ce cas) ; il porte un pendentif en bois autour du cou (on peut peut-être l'apercevoir si le Pontifex se penche au- dessus de votre couche si vous êtes malade, par exemple) ; son sceptre en chêne ne le quitte jamais, et il semble y tenir plus que tout. Bon, le Pontifex est un dieu, donc quoi que vos joueurs veuillent faire autre que passer par Serfin est voué à l'échec.

Les ambassadeurs : il existe un représentant de chaque race sur l'île de Seth. Ils ont l'habit de Prieur. Tous les ambassadeurs possèdent un bracelet de communication qui leur permet de communiquer avec toutes les espèces pensantes. Les PJ peuvent se faire passer pour des ambassadeurs, pour utiliser des esquifs notamment.

Un nouveau contrat juteux !

Dès leur arrivée ou après leur guérison, les PJ sont abordés par le gnoll et le gnome. Aux joueurs de délivrer les infos qu'ils ont récoltées (peut-être devront-ils s'assurer que le Pontifex est bien Augustin - grâce aux détails donnés plus haut). Ils sont alors payés et ont la possibilité de repartir sur-le-champ. Mais leurs commanditaires leur font une nouvelle offre : 500 000 P.O. s'ils acceptent de





trouver où est caché le frère, qui doit être, selon eux, la cause de la fin prochaine du monde, symbole de la malédiction qui pèse sur les êtres vivants. Si les joueurs acceptent, l'enquête continue.

Les cérémonies

La fin du monde est annoncée pour dans trois jours. D'ici là, des cérémonies annonçant cet événement seront organisées sur chaque îlot. Les PJ peuvent s'y rendre en même temps que les Prieurs et les prophètes. Il y a deux cérémonies par jour, dans l'ordre qui suit. À chaque fois, quatre élémentaires sont invoqués (sauf pour le Métal, où c'est un dragon de bronze, et pour celui du Bois, où ce sont quatre Seigneurs élémentaires), et la plupart des monstres de l'île se retrouvent devant le temple. Les prophètes répètent leur litanie, les Prieurs psalmodient, le tout pendant deux heures environ. Si les joueurs explorent les îlots, ils rencontreront des monstres : toutes les demi-heures d'exploration, ouvrez une page du manuel et hop, choisissez ! Si c'est une créature aquatique, on estime qu'ils ont eu de la chance. Prenez toujours le monstre de base.

Ile du temple de l'Air : les courants d'air marin ont creusé les flancs rocheux et ont ainsi créé de nombreux canyons où de véritables bourrasques soufflent en continu, formant une sorte de complainte permanente.

Ile du Temple de la Terre : plateau calcaire, cette île est en fait trouée par tout un réseau souterrain de tunnels et caves...

Ile du Temple de l'Eau : c'est un marais. Quand on explore l'intérieur de l'île, on entend le hurlement d'une bête, et c'est vraiment effrayant. Ça vient du sud- est, vers l'île du Temple de Feu.

Ile du Temple de Feu : c'est l'endroit où le volcan est encore un peu actif. On y trouve donc des bouches de feu, des mini cratères, et il y règne une odeur forte de soufre. On entend aussi le cri terrible, mais qui viendrait de l'île du Temple de l'Eau.

Ile du temple de Métal : l'arête rocheuse qui domine l'île est truffée de mines de bronze.

Ile du Temple du Bois : c'est l'îlot le plus grand, celui du temple du Pontifex. Il est recouvert d'une épaisse forêt, mais une grande esplanade part du temple jusqu'à la plage où se trouvent les esquifs de transport.

L'île de la Vraie Mort : se trouve entre celles du Temple de L'Eau et du Feu. Elle est invisible. La Tarasque se trouve sur cette île. Les PJ doivent comprendre qu'ils doivent aller là (les cris, et l'île de Seth/7 alors qu'il n'y a que six îlots visibles). La Tarasque sert surtout à leur faire peur, mais s'ils ne se rendent pas au petit mausolée qui se trouvera à une centaine de mètres de là où ils accosteront, et bien ils auront sûrement à la combattre, et là...

Le final

Dès la première cérémonie, on aperçoit un cavalier gigantesque, toujours trop loin pour l'atteindre. Il est très grand et famélique. À partir de là, la famine va régner sur l'île de Seth. Dès le deuxième jour, des Prieurs ou des prophètes vont finir mangés par une quelconque horreur. Si les joueurs arrivent à comprendre où se trouve le tombeau, ils peuvent vouloir en informer leurs employeurs, qui seront introuvables. Ils n'ont plus qu'à s'y rendre, pour être sûrs. Ou peut-être attendront-ils la dernière cérémonie, où le Pontifex commence à sacrifier des créatures, et voudrait bien se faire les PJ. Toujours est-il que, s'ils arrivent sur l'Ile de la Vraie Mort, ils seront rejoints par le Pontifex. Tout doit se dérouler dans le petit mausolée où se trouve le tombeau de Flavius. Son nom est d'ailleurs gravé au pied de la stèle en pierre. Augustin ne peut utiliser ses pouvoirs dans le mausolée. Si les PJ frappent la partie en bois de la stèle, alors Flavius sera libéré, et il se tiendra alors en face d'eux, jeune garçon de dix ans. Alors un loup arrive (c'est une louve en fait) et se transforme en femme : c'est la déesse, leur mère. Elle les prend dans ses bras et tous trois disparaissent, seul reste le sceptre de chêne (impossible à utiliser pour les joueurs, mais qu'ils réussiront peut-être à vendre pour un million de P.O. Tout en sachant que sa possession attirera toutes les convoitises de tous les aventuriers du monde !). Aux joueurs de se débrouiller pour quitter l'île sans dommage, et c'est là qu'un accord avec le capitaine Phileas peut s'avérer intéressant.

Si les joueurs se rangent du côté du Pontifex, alors se déchaînera une tempête de feu qui détruira toute vie et toute chose dans un rayon de cent kilomètres. Vous pouvez imaginer un moyen qu'ils s'en sortent si vous voulez.

Auteur : Pierre-Alexandre Vigor
(pavigor@hotmail.com pour des questions ou un feedback, merci)
Illustrations : Joël Mouclier

La quête de la créativité

Quel meneur de jeu n'a jamais désiré plonger ses joueurs dans une histoire épique dans laquelle les joueurs se sentiraient profondément impliqués ? La construction d'objets magiques vous offre des opportunités d'aventures insoupçonnées. Vos joueurs vous remercieront de leur donner la possibilité de créer leur propre équipement et vous donneront eux-mêmes des idées de scénarios auxquels vous n'auriez peut être pas pensé...



Introduction

Cette aide de jeu peut être adaptée rapidement au niveau des joueurs que vous avez l'habitude de fréquenter. Les joueurs de "haut niveau" seront heureux de partir dans des quêtes personnelles pour leur propre profit. Il n'y aura certainement pas besoin de les pousser beaucoup. Les autres joueurs pourront être impliqués par l'intermédiaire d'un PNJ puissant ne désirant pas prendre de risque lui-même pour sa quête.

La première chose que vous aurez à faire pour commencer une quête est de choisir l'objet à créer. Celui-ci peut vous être directement proposé par votre groupe de joueurs (ex : Tyreen le magicien veut enchanter une épée magique pour le guerrier de leur troupe...). Ou alors, vous devez réfléchir à un objet qui ferait faire un bond en avant à votre campagne. Vous ne vous êtes jamais demandé comment certains objets avaient été créés ? L'anneau unique de Sauron, l'épée maléfique Stormbringer ou encore le bâton magique d'Elminster sont des exemples qui devraient vous inspirer pour plonger vos joueurs dans une campagne épique.

Une fois la forme de l'objet choisie, vous devrez réfléchir sur les pouvoirs dont vous (ou vos joueurs) voulez le doter. De ces choix découleront toutes les quêtes que vous créerez plus tard. Faites la liste de tous les pouvoirs sur un bout de papier pour mettre tout au clair. Ne pensez pas pour l'instant aux inconvénients et aux défauts de l'objet que vous aurez bien le temps de rajouter plus tard. La liste des pouvoirs doit représenter l'idéal de l'objet à atteindre.

Vous voilà arrivé à l'étape qui vous demandera le plus de créativité : vous allez devoir relier chaque pouvoir de l'objet à un élé-

ment, ingrédient ou évènement que devront réunir les joueurs pour former l'objet. Pour cette partie, il est préférable de classer les différents types d'éléments susceptibles d'intervenir dans la conception de l'objet.

Temps

Beaucoup d'objets magiques demandent des situations très spécifiques à un moment de leur création. La rareté de cet évènement renforcera la difficulté pour les joueurs à réaliser l'objet. Il est, en effet, plus facile de forger une épée sous un orage ou un clair de lune que de la forger le jour où un dragon se baignera dans le lac sombre…

Lieux de pouvoirs

Certains endroits sont plus favorables à la magie que d'autres. Plus l'objet est puissant, plus celui-ci requerra un lieu de puissance magique important. Évidemment, ces endroits ne sont généralement pas à la portée du premier venu et sont généralement jalousement gardés par de puissants gardiens. Pour les objets bénis ou en rapport avec la foi (exemple : sainte lame), il faudra trouver des lieux consacrés importants pour la religion en rapport avec l'objet. On peut donner en exemple des lieux comme le Mythal de Myth Drannor ou un plan parallèle où règne en maître la magie.

Lieux normaux

Il ne faut pas sous-estimer la difficulté à trouver des lieux qui nous semblent communs. Etre obligé d'enchanter une cape au beau milieu d'une forêt peut s'avérer périlleux si l'énergie magique dégagée attire quelques créatures curieuses à l'endroit de l'incantation. Plus dur encore serait de forger une armure au milieu de l'océan, sur un bateau… Certains objets peuvent aussi être liés à un endroit précis par leur histoire. Où doit être forgée la couronne royale du Shezim à part dans le royaume du Shezim ?

Action Spécifique

Dans certaines formes d'enchantement, le créateur de l'objet est censé effectuer des actions très spécifiques. Cela peut aller d'un simple geste de la main à un rituel de plusieurs jours, en passant par un sacrifice d'animaux. Là encore, un geste banal et facile à exécuter peut s'avérer extrêmement difficile dans certaines conditions (ex : se tenir debout au milieu d'un ouragan). Les objets ayant trait à la religion sont généralement très exigeants dans ce type d'élément.

Créature

Voilà un type d'élément récurrent dans la création d'objets magiques. L'enchantement peut nécessiter la présence de la créature ou simplement demander une partie de celle-ci. Pour lier l'effet désiré à un objet, la créature doit remplir un critère magique bien précis ; ainsi, on utilisera le cadavre d'une luciole géante pour un effet de lumière ou le sang d'un basilic pour un effet pétrifiant.

Poésie

Voilà quelque chose qui devrait donner du fil à retordre à nos sympathiques joueurs, trop habitués à décapiter du dragon à tour de bras. Effectivement, la poésie est une constante dans de nombreux objets magiques. Quel défi pour le créateur de l'objet de trouver les mots de puissance nécessaire à la fabrication de ce qu'il désire ! Cela peut être exploité de plusieurs façons : on peut charger un joueur de rédiger un court poème sur l'objet (pour les MJ vicieux…) mais aussi faire partir son groupe d'aventuriers à la recherche d'un barde de grand talent. La magie elfique est une des sources principales de poésie magique.

Symboles de puissance

Quoi de plus logique que d'utiliser des objets magiques pour en créer d'autres. Par exemple, une arme bénite nécessitera sans doute une relique rare à incruster dans son pommeau. Les objets magiques peuvent aussi faire partie intégrante de l'objet lui-même. On peut imaginer une armure qui serait fractionnée en plusieurs morceaux qu'il faudrait reconstituer pour bénéficier de sa pleine puissance. Chacun des éléments aurait lui aussi quelques pouvoirs indépendants, cependant bien plus faibles que l'armure une fois complète.

Mécanismes et autres inventions

Les mages gnomes sont les premiers à utiliser toutes sortes d'artefacts technologiques pour créer des effets magiques variés. Certains d'entre eux conçoivent des machines infernales qu'ils sont les seuls à pouvoir en comprendre le fonctionnement. Parmi ces machines, il est facile d'en imaginer certaines au cœur d'un scénario ; une loupe géante capable de fondre le métal par la simple utilisation du soleil, un soufflet à pédales capable de générer des vents d'une force incroyable ou encore, un orgue pouvant produire des sons uniques nécessaires à la création de l'objet magique.

Récapitulatif des Contraintes

- Temps
- Lieux de pouvoirs
- Lieux normaux
- Action Spécifique
- Créature
- Poésie
- Symboles de puissance
- Mécanismes et autres inventions
- Dieux et religion

Dieux et religion

Et si l'objet nécessitait une présence divine lors de sa création ? Effectivement, ce ne serait pas à la portée du premier venu. Les pouvoirs des dieux, les légendes qu'ils engendrent devraient être des sources d'inspiration importantes pour imaginer des quêtes de tous niveaux. Pour vous inspirer, reprenez vos vieux bouquins de mythologie grecque (La toison du mouton d'or, la torche portant le feu divin…).

La combinaison de plusieurs de ces éléments devrait occuper vos joueurs pendant un bon moment si vous les mêlez habilement. Plus l'objet magique désiré est puissant, plus la quête devrait être longue et difficile, impliquant les joueurs dans des intrigues secondaires en plus de leur mission principale. C'est aussi un bon moyen de refuser un objet trop puissant à un joueur trop ambitieux par rapport à son expérience réelle. Donnez-lui un objectif long et compliqué à atteindre. Après des mois de quête acharnée pour réunir les éléments durant lesquels il a failli y laisser la vie plus d'une fois, le personnage du joueur aura mérité amplement la chance de réaliser l'objet de ses rêves. Vous serez sûr que le personnage n'ira pas la vendre dans l'échoppe la plus proche sans remord comme le font la plupart des joueurs qui trouvent un

nouvel équipement meilleur que l'ancien. Bien sûr, l'objet devrait avoir un impact considérable sur le jeu, surtout s'il est puissant. Le joueur sera heureux de pouvoir utiliser sa création le plus souvent possible. Bien sûr, tout ceci ne passera pas inaperçu aux yeux du monde environnant le personnage. Imaginez la tête d'un seigneur sombre apprenant qu'une partie de son armée vient de se faire décimer par un guerrier portant une lame acérée qui tranche tout ce qu'elle touche. Il est sûr que le porteur sera la première cible lors des prochains conflits, et que l'arme sera au centre de toutes les convoitises, attirant haine et jalousie partout où elle passe.

Magie unique

Les objets sortant de l'ordinaire magique peuvent être un thème pour une campagne : les joueurs pourraient se voir chargés de construire une forteresse volante en guise de cadeau de mariage pour un puissant roi. Ce genre de création demande bien plus d'efforts qu'un "simple" objet magique. Toutefois, le principe de création reste le même : il faut d'abord identifier et définir les différents éléments qui interviendront dans la construction, puis les lier ensuite à un type de contrainte précis. Il ne faut pas négliger les proportions entre le pouvoir nécessaire et la création elle-même. En effet, on ne crée pas un anneau de vol et un château volant en utilisant les mêmes ingrédients de sort. À partir du moment où vous considérez qu'un objet peut avoir des répercussions dramatiques sur votre univers, n'hésitez pas à compliquer les étapes nécessaires à sa création. Un objet unique de forte puissance ne devrait pas pouvoir être demandé par les joueurs à moins que ceux-ci ne soient de très haut niveau. Sa place se situe plutôt au centre d'une campagne. Dans l'exemple précédent, le château pourrait servir à conquérir les territoires proches du royaume en déplaçant une incroyable puissance militaire à chacune de ses expéditions. Les joueurs pourraient tout aussi bien être impliqués à la base de la création du château, qu'être engagés parmi les troupes du roi, ou bien encore être chargés de la destruction de la forteresse volante par une faction ennemie…

Inspirations et idées

Voici quelques idées à exploiter dans vos campagnes de jeu. L'objectif n'est pas de donner un scénario complet, mais simplement de donner quelques intrigues et missions que pourraient accomplir des personnages en relation avec des objets magiques.
Forme initiale : Bâton
Pouvoirs : Contrôle des vents, Tremblement de terre
Contraintes de création :
- Lieu normal : doit être créé en haut d'une montagne.
- Temps : au milieu d'une tempête.
- Action spécifique et Créature : doit être baigné dans le sang d'un géant des collines.

Nous voilà donc avec un bâton qui devrait donner du fil à retordre à nos joueurs. L'étape suivante est de réfléchir à l'intégration de l'objet à votre campagne. Un culte de druide aux mœurs quelque peu étranges habite la région. Leur chef est un homme de grande puissance, mais qui n'a ni la force ni la patience d'aller récupérer le sang d'un géant et de monter en haut d'une montagne. Je dois préciser que la montagne la plus proche est située au cœur d'une jungle dense à plusieurs semaines de marche au sud du pays. Le patriarche a donc besoin de volontaires pour effectuer cette mission de la plus grande importance. Devinez qui sont choisis pour la quête… ? Après avoir rencontré une bande de nains, spécialistes de la chasse au géant, les joueurs se lanceront à l'assaut d'un repaire présumé de ce genre de créatures. Les nains sont-ils fiables ? Après tout, ils ont peut être confondu des géants des collines avec des géants de pierres, qui eux n'ont aucune utilité dans la création du sort (très irrités d'avoir été dérangés durant leur sieste).

Après maintes péripéties, les personnages s'enfoncent dans la jungle, une outre pleine de sang de géant des collines dans leur sac à dos. Les tribus indigènes et les créatures sauvages attirées par l'odeur du sang poseront certainement quelques problèmes à nos braves joueurs avant qu'ils n'entament leur ascension jusqu'au sommet. Il est aussi temps pour eux de trouver un BATON ! Il ne faut pas oublier que c'est quand même l'élément principal de la quête. Pendant qu'ils sont dans la jungle, ils trouveront sûrement leur bonheur.

Quelques griffons affamés plus tard, l'escalade se termine. Les joueurs se trouvent au bord d'un vaste cratère, au sommet de la plus grande crête. La chance est avec eux puisque le climat chaud et humide, mêlé à la présence de la gigantesque masse volcanique, provoque souvent de terribles conditions climatiques. Le magicien du groupe se charge de l'enchantement de l'objet et invoque des énergies magiques conséquentes qui déclenchent les pouvoirs de l'objet. Tiens, un tremblement de terre sur une zone volcanique ? La descente du retour s'effectue bien plus vite que l'aller vu les coulées de laves qui poursuivent les joueurs.

De retour de leur périple, les personnages peuvent enfin remettre l'objet au patriarche contre leur récompense.

Conclusion

La création d'objets magiques est une source intarissable d'aventures à partir du moment où vous arrivez à structurer les étapes nécessaires à celle-ci. Après, ce n'est qu'un simple exercice de brainstorming où l'on imagine tout ce qui pourrait arriver aux joueurs en fonction des choix que l'on a faits. On ne peut qu'être étonné de la facilité avec laquelle les idées d'intrigues et d'aventures viennent sur le papier lorsque l'on a posé de solides bases de construction. Donc, brodez, brodez et brodez (et impliquez vos joueurs aussi !)…

Auteur : Philippe Lecomte / philecomte@wanadoo.fr
Illustrations : Laurent Merillou

WANTED

Yggdrasil

Mort ou vif
Le royaume et la main de la princesse Joanne en récompense

Accusé de :
Pacte avec le démon
Mise à sac de la ville de Kernon
Massacre des villageois

Yggdrasil commande la tristement célèbre armée mercenaire de l'Épervier, soit une force de plus de cent hommes d'armes accomplis.

Citation : "Tuez-les tous !"



Pour le meneur de jeu uniquement :

Une dizaine d'années plutôt, Yggdrasil était encore le jeune soldat Feyen Dungan. Empli de haine pour son chef d'unité qui l'avait lâchement abandonné avec sa troupe au milieu d'une bataille perdue d'avance, il promit de vouer son âme aux démons pour avoir une chance de se venger. Et on peut dire qu'il fut entendu. Son corps se métamorphosa presque instantanément. Il grandit pour atteindre une taille phénoménale, son abdomen dépassant allègrement la hauteur de son cheval de bataille. Il s'aperçut aussi que sa force et sa vitesse avaient augmenté proportionnellement. La haine le dévora de l'intérieur, et c'est à grands coups de hache et d'épée qu'il se fraya un passage jusqu'à son ancien commandant. Ce jour, il rassembla la troupe de l'Épervier parmi les vétérans survivants des deux armées. On parle encore aujourd'hui de cette bataille comme d'une des plus meurtrières qui ne se soient jamais déroulées. Mais, plus encore, on parle du géant qui traversait les rangs ennemis, tailladant ses adversaires comme s'il moissonnait des âmes. Maintenant, les origines humaines d'Yggdrasil sont perdues à jamais. Sa vie se résume au combat : tuerie et pillage sont les deux seules choses qu'il aime et qu'il sait faire. Pour services rendus, les démons qu'il sert lui offrirent une armure à sa taille. Celle-ci est incroyablement résistante et légère. De plus, elle ne gène absolument pas son porteur dans ses mouvements puisqu'elle s'est greffée à même la peau de celui-ci. Yggdrasil traverse les contrées avec son armée, guidé en secret par des démons ambitieux. Sang et pleurs sont les deux seules choses qu'il laisse sur son passage.

YGGDRASIL
Guerrier, niveau 14

Points de vie : 158
Initiative : +3
CA : 22 (demi-plaques démoniaque)
Jets de sauvegarde : Réf + 7, Vig +14, Vol + 7
Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 20, Int 10, Sag 7, Cha 4
Compétences : Équilibre +8, Équitation +17, Intimidation +8
Dons : Ambidextrie, Arme de prédilection (épée longue, hache d'armes), Attaque au galop, Attaque en puissance, Attaque réflexe, Combat à deux armes, Combat en aveugle, Combat monté, Enchaînement, Piétinement, Science du combat à deux armes, Succession d'enchaînements
Alignement : LM
Possessions : *hache d'armes +3, épée longue +3*, le reste est à la discrétion du meneur de jeu…

Auteur : Philippe Lecomte philecomte@wanadoo.fr, Illustration : Cécilia Paraire

Le jour ou la nuit

N e ressens-tu rien ?
– Que veux-tu dire par là ?...
– Je ne sais pas, c'est comme une présence diffuse, quelque chose qui semble s'insinuer dans les tréfonds de mon âme et dans tout ce que je fais.
– Les dragons ?
– Hein ? Non, je ne parle pas de ça... je ne crois pas que ce soient nos pères bestiaux. Je n'y connais rien, franchement, mais je le sens : cette présence-là est très différente, elle semble autant m'appeler qu'exalter quelque chose en moi. C'est comme une gorgée d'eau très fraîche qui vivifierait tout mon être après une marche dans le désert.
– Par Ozyr, tu dis des choses bizarres parfois ! Contente-toi donc de labourer le champ et prie pour que ton œil bienveillant ne soit pas celui d'un fils des Grands Ailés qui s'intéresserait de trop près à ton cas !



Synopsis

Ce scénario d'initiation pour la deuxième édition de *Prophecy* est une gageure. Tout d'abord, il s'adresse à des personnages nouvellement créés et dépourvus de toute attache : Lien draconique, caste, Étoile... bref, aucun pouvoir particulier. Ensuite, il propose deux optiques radicalement différentes pour vos joueurs, au terme desquelles ils deviendront soit Inspirés d'une puissante Étoile, soit dévots de la Fatalité. Vous aurez besoin du supplément *Les Secrets de Kalimsshar* pour profiter pleinement de ce scénario ; *Les Grands Dragons* ainsi que *Les Versets d'Ozyr* et l'aide de jeu du présent numéro pourront également s'avérer utiles.

Nous, pour qui vous n'êtes que des pions

O'Kan

Au début du siècle dernier une étoile brillait au firmament. Un éclat fort, parfois perceptible lors de journées très claires et douloureux à contempler après la tombée de la nuit. Les paysans racontaient des histoires à dormir debout, ils prétendaient que ceux qui se perdaient à la contempler devenaient fous. Pis encore, les marins allaient même jusqu'à dire que l'apercevoir au-dessus de la mer en pleine journée était un présage de mort prochaine. Une mort brutale. Pour cela elle fut nommée l'Étoile violente.

L'étoile violente

O'Kan ressemblait à un maelström de puissance, une furie dévorante condamnée à engloutir ses consœurs. Son unique Compagnie n'était composée que d'une douzaine d'Inspirés. Tous, hommes et femmes, étaient d'excellents guerriers et des mages particulièrement habiles. De leur vivant ils devinrent de véritables légendes. On raconte qu'ils détenaient chacun un arsenal merveilleux, ou encore que tous ensemble, soudés comme peuvent l'être frères et sœurs, une armée n'aurait pu en venir à bout. Au printemps 1220 AdE, ils participèrent à la destruction des dernières citadelles des princes nécromants dans les marais de Zangar (actuelle Principauté de Marne). Ce fut là leur dernier coup d'éclat.

En effet, depuis des années ces hommes et ces femmes partageaient la violence de leur Étoile. Un pouvoir aussi formidable qu'incontrôlable. Leur équilibre psychique ne résista pas à cette transcendance et les Inspirés furent bientôt submergés par la volonté impérieuse de O'Kan, massacrant Compagnie sur Compagnie, semant mort et désolation sur leur passage !

Incapable de maîtriser leur force, les Inspirés furent finalement brisés. La plupart tombèrent dans des traquenards tendus par des Étoiles concurrentes et tous furent assassinés. Tous sauf un.

Le renouveau
Après un siècle de torpeur et d'agonie O'Kan se réveille et de nouveaux élus font leur apparition pour raviver sa flamme. Ce second souffle va être initié par les PJ, lesquels vont voir la trame de leur destin manipulée afin de rencontrer celui de l'Étoile. Ils devront apprendre à gérer cette force, cette volonté extraordinaire susceptible de les conduire aussi bien vers les sommets que vers l'autodestruction. À l'instant où commence l'aventure, pas moins de deux mille autres individus sur Kor reçoivent son inspiration.

Ksensser
Les Étoiles ne sont pas les seules à s'intéresser au devenir des humains. Ksensser est un enfant de Kalimsshar, un adulte parmi les siens, un tentateur comme tant d'autres rejetons de l'Ombre. À chaque fois que les personnages auront un choix déterminant à faire, Ksensser sera là pour assister aux tortures du libre arbitre, les attirant vers le Fatalisme.

La Principauté de Marne

Une petite vie bien rangée
La Principauté de Marne est un pays prospère pour peu que l'on y vive en tant que marchand ; et dans cette ambiance où l'on ne connaît que trop bien la valeur des choses, la citoyenneté n'est pas un luxe.
Les aventuriers en herbe mènent une existence précaire. Ils habitent des huttes de torchis montées sur pilotis et passent leurs journées de labeur dans l'humidité des marais. Vous n'êtes cependant pas obligé de les cantonner à la récolte harassante du papyrus ou aux mines de jade : pour les guerriers, la caste des commerçants n'hésite pas à employer des rabatteurs dans les marécages pour la capture de monstruosités à destination des arènes de Kor. Pour les mages, les rituels de nécromancie qui hantent encore les marais constituent une bonne excuse pour avoir pu développer quelque talent loin du regard des castes.

L'acte de bravoure
Un cri de femme retentit... nous sommes en fin de soirée, l'heure à laquelle les tavernes se vident de travailleurs ivres morts. Avec l'aide d'une demi-douzaine de badauds les PJ vont se ruer dans la direction des cris. Lorsqu'ils arrivent sur les lieux la situation est critique : quelques prostituées et leurs clients ont souhaité se mettre à l'écart, à la sortie du village. Le groupe a été surpris par une meute de fürals sanguinaires et avant qu'ils n'aient pu se saisir de leurs armes, clients et catins se sont retrouvés déchiquetés.
Les fürals sont une dizaine, deux d'entre eux sont en retrait avec chacun une fille dans leur gueule énorme ; elles sont blessées, terrorisées et n'ont absolument aucune chance sans l'aide des PJ. Les créatures se montrent un peu agressives puis tentent de s'enfuir avec leurs proies. Le but de la manœuvre se résume simplement à ramener tout ce petit monde un peu à l'écart.

Le guet-apens
Le combat devrait se solder par la victoire des PJ et la libération des filles traumatisées. Le répit ne sera pourtant que de très courte durée puisqu'ils seront aussitôt encerclés par une vingtaine de guerriers. Ce sont des esclavagistes issus de la piraterie d'Hasran et ils sont ravis de pouvoir faire du recrutement avec autant de facilité.
Tout le monde connaît cette compagnie dans la principauté : leur principale source de revenus consiste à ramener de la chair fraîche en provenance de l'étranger pour alimenter les marchés aux esclaves de Kali. Ils sont traqués à mort partout dans le pays mais sans grand succès jusqu'à présent.

Les esclavagistes, l'homme en noir et les pigeons
Le chef se fait appeler Ashram. Ses lieutenants Ssüllüre et Maraude donnent les ordres et distribuent le fouet. Une dizaine de matons sont chargés du bétail humain. S'ajoutent une vingtaine de pirates alliant à merveille diverses compétences en navigation, artisanat et combat, et Cassul, un érudit dissident dont les connaissances servent essentiellement pour la navigation nocturne.
Le dernier membre d'équipage est un mage noir de la Sphère de l'Ombre. C'est à lui qu'on doit l'affrontement avec les fürals dans la capture des PJ. Son nom est Ksensser mais personne ne suspecte sa véritable nature.

La Serpe d'Ashram
La Serpe d'Ashram est ancrée à moins de deux encablures d'un rivage désert. Il s'agit d'une lourde galère pomyriene dont le nom provient du rostre courbe qui orne sa proue. Les esclaves se montent à une cinquantaine et serviront de rameurs forcés pendant la traversée. On compte en sus une dizaine de femmes séquestrées en cabine.
Le voyage vers Kali va durer une dizaine de jours. Ashram exténue les rameurs pendant la journée et laisse le vent souffler dans les voiles pendant la nuit, sous la conduite de Cassul. Le navire n'hésite pas à s'aventurer au-delà des limites imposées par Ozyr sans pour l'instant encourir sa colère. Les esclaves sont sous-alimentés de façon à brider toutes velléités de révolte et restent pieds et poings liés même lorsqu'ils sont reconduits dans la cale pour dormir.

Les péripéties
La traversée vers Hasran se déroule rarement sans anicroche mais l'équipage va cette fois-ci devoir affronter des dangers qui n'auront pour origine qu'un seul individu : Ksensser.

Le mage gris
Dès les premiers jours, le dragon s'arrangera pour rencontrer les PJ sans trop attirer l'attention. Il se dira impressionné par les risques que ceux-ci ont affrontés pour tenter de libérer de simples filles de joie ; en même temps, il insistera sur la vacuité de leur héroïsme avec les catins puisqu'elles ont finalement été capturées par la troupe d'Ashram, qu'ils n'en ont retiré aucune récompense et que d'autres en profitent.
Aux PJ réticents à lui parler à cause de son affiliation aux Ordres noirs, Ksensser répondra que la vie est empreinte de nuances et que rien n'est jamais tout blanc ou tout noir. Par ailleurs, il ne fait pas vraiment partie de l'équipage puisque sa position n'est qu'un marché avec le capitaine, afin de lui permettre de regagner Kali et plus particulièrement Zandar où il doit étudier des rites nécromantiques.

Et si ... vous ne jouiez pas de la bleusaille
Admettons que vous soyez un meneur de jeu chevronné de *Prophecy*, que vous ayez un groupe déjà bien soudé avec castes, Liens et tout le tralala mais qu'il vous manque un scénario pour ce soir. Afin de vous filer un coup de main, dégageons la trame de celui-ci : les PJ croisent une bande de pirates esclavagistes. Ça tourne mal, ils sont capturés et doivent trouver un moyen de prendre la clef des champs. En chemin ils rencontrent un Ksensser incognito qui essaye de les inciter au Fatalisme. Pendant ce temps, leur Étoile les envoie au beau milieu de Kali. Péripéties. Ils tombent finalement sur une réunion de nouveaux Inspirés attirés par O'Kan afin de libérer Ashura. Cette Étoile étant extrêmement dangereuse, les PJ vont devoir empêcher sa résurrection : infiltration, sauvetage et sabotage de la part de vos joueurs pour la plus grande gloire de leur Étoile. Il faudra modifier les Akuma pour en faire de puissants gardiens maléfiques d'Ashura.



L'intervention des mers

Pris dans une tempête, la galère prendra de plein fouet des vagues monstrueuses qui submergeront le pont. Une partie des rameurs sera mise à contribution pour écoper tandis que l'autre devra redoubler d'efforts. Les joueurs auront le choix entre participer activement aux manœuvres, luttant jusqu'à épuisement contre les éléments, tentant de sauver leurs compagnons malchanceux d'accidents idiots… et se mettre à l'abri dans la cabine des esclaves femmes, histoire de prendre un peu de bon temps tandis que passe l'orage. Ksensser les couvrira en prétendant qu'il les a flanqués là parce qu'ils criaient comme des filles devant les éclairs et qu'ils auraient ralenti les autres.

L'intervention des vents

Alors que vient la nuit, les voiles sont en berne à cause de la violence du vent. Les esclaves continuent de ramer et lorsqu'ils rejoignent enfin la cale, une rafale balaye le pont et balance l'un d'eux par-dessus le bastingage. Les membres de l'équipage ne comptent pas lui venir en aide. Si l'un des PJ se propose d'aller le secourir, les marins rigoleront et seront même prêts à le déchaîner et à l'encorder. Puis Ksensser s'en mêlera et l'eau noire commencera à se teinter du ballet de méduses glauques (cf. annexe). Soit le PJ rebroussera chemin, laissant ces créatures vicieuses lacérer à mort leur victime, soit il tentera le coup au péril de sa vie.
Si vos joueurs plongent ne soyez pas trop durs : contentez-vous de leur brûler les pieds, les mains ou les jambes avant qu'ils soient finalement sauvés.

L'intervention de l'homme

Afin de manifester ses bonnes intentions, Ksensser se proposera de leur faire discrètement porter des rations supplémentaires. Les PJ auront le choix soit de tout garder pour eux, soit de partager avec au moins certains de leurs compagnons d'infortune. Ils risquent d'apprendre à leurs dépens que ces gâteries sont le fruit de la privation infligée à d'autres esclaves. S'ils sont discrets, ils se gaveront seuls, sinon le fait de partager attisera inévitablement l'animosité des autres prisonniers à leur égard et cela risque de se retourner contre eux.

La vengeance d'Ozyr

Au fil des jours, Ksensser fera son possible pour que les PJ en viennent à lui demander un coup de pouce. Ne cautionnant pas particulièrement les pratiques esclavagistes, il proposera de favoriser leur libération lorsqu'ils seront plus près des côtes et seulement s'ils promettent en échange de l'escorter jusqu'à Zandar. Le plan de Ksensser consiste à appeler un dragon des océans afin qu'il vienne appliquer la sentence des mers sur *La Serpe d'Ashram* qui nargue les commandements d'Ozyr depuis trop longtemps. Profitant de la confusion, il libérera les PJ et s'assurera de leur fuite à tous sur un radeau de fortune.
Ozyr n'était jamais intervenu parce qu'elle attendait ce moment et Anuaataan, l'enfant destructeur que Ksensser va convoquer, est pour ainsi dire dans la confidence ; il détournera son regard des fuyards tandis qu'il anéantira les autres sans aucune pitié.
Les PJ risquent de chercher à sauver au moins les esclaves qui sont les vraies victimes de ce naufrage. Ce serait folie mais n'hésitez pas à leur accorder cette opportunité : une fois encore, le sacrifice d'autrui pour son propre profit est un bel acte de Fatalisme mais s'il n'a pas lieu maintenant, les rescapés pourront resservir plus loin…

En terre noire…

Si tout s'est déroulé comme prévu, les personnages guidés par Ksensser (ainsi que quelques rescapés éventuels) ont échoué à une soixantaine de kilomètres au nord d'Hasran, à hauteur de l'archipel du corail noir. Ils sont *a priori* complètement dépouillés et plus de cinq cents kilomètres les séparent de leur destination : Zandar. Pendant leur séjour dans les terres de l'Ombre l'influence néfaste du dragon s'amenuise au profit de la volonté de l'Étoile qui tente de les amener vers le lieu de rassemblement de ses Inspirés. Toute personne qu'ils rencontreront durant leur périple peut être un Inspiré potentiel et rejoindre le groupe si vous le souhaitez. Tous ont été guidés jusqu'ici par une vision prophétique, une hallucination ou quelque chose d'équivalent et cherchent sans le savoir le lieu de l'assemblée. À chaque rencontre, si les joueurs optent pour une solution violente (sur les conseils avisés de Ksensser) et sont obligés de se battre à mort, ils feront le jeu de la Fatalité et gagneront des cercles en conséquence (servez-vous du barème de l'encadré). Et inversement s'ils concluent la scène sans violence.
Dans un premier temps, Ksensser verra d'un bon œil l'augmentation du nombre de ses proies. Sa cible principale reste le groupe des PJ ; les autres ne sont que des accessoires qu'il sacrifiera volontiers si cela sert son intérêt. Pourtant, il devrait y avoir peu de morts par sa faute grâce à l'influence prédominante de O'Kan. Du coup, n'hésitez pas à faire naître quelques événements spectaculaires et inattendus pour sauver la mise d'un personnage sur le point d'y rester.
Lorsqu'il se rendra compte qu'il perd son emprise sur le groupe, il commencera à s'interroger sur ces phénomènes qui semblent contrecarrer ses plans - d'autant plus qu'il ne perçoit absolument pas l'Étoile et ne peut relier ces événements à rien de connu.

Démasquer l'ennemi intérieur

Le déroulement de cette partie de la trame est assez libre. Préparez une bonne dizaine de PNJ afin d'avoir des interactions intéressantes avec vos joueurs. Vous devriez leur laisser la possibilité de démasquer les véritables intentions de leur compagnon magicien. Le dévoiler n'entraînera pas de combat : Ksensser les mettra une fois encore face à sa conception du Fatalisme, leur promettant qu'ils ne pourront jamais s'en sortir dans ce pays avec leurs seules bonnes intentions et que tôt ou tard ils se rendront à l'évidence et le rejoindront.
Ksensser s'envolera, disparaissant dans les ténèbres et permettant aux joueurs d'effacer tous leurs cercles de Fatalité - pour peu que leur comportement lors de cette démystification ait été digne. À partir de cet instant le dragon ne cessera d'épier les PJ, histoire de les retrouver pour l'acte final du scénario.
Dans le cas où les joueurs ne se douteraient de rien, faites comme si le mage les accompagnait d'un bout à l'autre de l'histoire : la révélation se fera à leur insu, au cours du dernier acte.

Cette présence indicible

Sans vivres ni équipement, les aventuriers ne feront pas long feu. Ksensser se fera un devoir de les persuader qu'en ce pays il faut être un loup pour espérer survivre et que le pillage reste la solution la plus appropriée dans leur situation. Hormis les événements ci-dessous, n'hésitez pas à exploiter au mieux *Les Secrets de Kalimsshar* afin de ponctuer leur route de toute la vermine possible.

Le fléau d'Hâzmech

Ce hameau est l'exemple d'une communauté humaniste qui n'a pas réussi à faire prospérer ses terres grouillantes de vermines et qui s'est vue décimée par une épidémie. Les habitants sont moribonds. Selon Ksensser, l'opportunité est inespérée de récupérer l'équipement nécessaire sans risque. Venir en aide à la population est toujours possible : l'épidémie ressemble à l'arachnise, le poison nécrosant des araignées des ténèbres et en discutant avec les villageois les PJ s'apercevront que les trois puits sont à l'origine de cet empoisonnement. C'est l'occasion d'organiser une petite expédition en sous-sol où des Indighirka troglodytes et leurs montures arachnides s'amusent des tourments mortels qu'ils infligent aux gens d'Hâzmech.

Fatalement, ils vont prendre des points

Chaque péripétie est une tentation du dragon destinée à les conduire dans les bras de la Fatalité. La prise de cercles va de 1 à 3 (en fonction de leur attitude) s'ils choisissent à chaque fois la solution égoïste. Doublez cette prise de points (maximum 5) s'ils ont en plus recourt au dé du Fatalisme dans leurs jets de Tendance. Dans le cas contraire - c'est-à-dire s'ils tentent de sauver autrui par exemple - faites-leur jouer toutes les actions qu'ils entreprendront en rehaussant la difficulté normale d'un cran histoire de les récompenser... puis effacez de 1 à 3 cercles en Fatalité (toujours en fonction de l'attitude).

Dans l'antre du ver

Perdus dans les brumes des marécages, les aventuriers vont se retrouver successivement asticotés par des maharayas, puis poussés au beau milieu du territoire de chasse d'un ver putride. Ksensser essaye de les pousser à bout afin de les faire sombrer dans le désespoir : le ver putride est une créature extrêmement dangereuse contre laquelle ils risquent de laisser leur peau. C'est l'occasion d'une intervention spectaculaire de leur Étoile protectrice : auréolés d'une aura flamboyante, les PJ portent des coups dévastateurs et enflammés et lancent des sorts à la puissance démultipliée qui consument littéralement la créature !
Ksensser ne comprendra pas plus qu'eux ce qui vient de se passer. Par ailleurs, les effets pyrotechniques seront - pour une raison mystérieuse - demeurés invisibles à ses yeux, ce qui pourrait mettre la puce à l'oreille des joueurs...

L'armée des miséricordieux

En rejoignant la route qui traverse les Marais Morts, le groupe croisera une lourde carriole renversée sur le bas-côté. Un groupe d'aventuriers se défend contre des morts vivants ; les PJ pourraient faire la différence. Ksensser estime que ce n'est guère prudent car le secteur est truffé d'anciens tombeaux : mieux vaut attendre que les voyageurs se fassent massacrer et repaissent les zombies pour récupérer chariot et bêtes. Si les PJ se portent à leur secours, une horde de nouvelles créatures s'extirpera des marais, coupant toute retraite. L'affrontement est déséquilibré mais ils peuvent tenir le temps que les voyageurs ramassent l'essentiel de leur équipement et guident ensuite tout le monde vers les marais et un tombeau en particulier.
La fuite par un dédale souterrain - que vous arrangerez éventuellement en donjon classique, façon *Diablo II* - est un bon moyen de les mener jusqu'à l'assemblée.



L'assemblée

Il ne s'agit absolument pas d'un événement organisé : la centaine de pèlerins guidés ici par O'Kan à travers Kali est un rassemblement complètement imprévu et tous les participants sont aussi surpris que soulagés de voir leurs prémonitions trouver écho.

Ce cœur qu'il vous manque

Des gens de tous les horizons sont présents. Parmi eux, certains prophètes plus illuminés que d'autres racontent les légendes de l'Étoile violente et accueillent les nouveaux arrivants. En quelques heures tout le monde fait connaissance dans un élan fraternel assez surréaliste. Tous, sauf les PJ. Inexplicablement, les autres Inspirés les considèrent avec un certain recul et eux-mêmes ressentent un profond sentiment de vide.
Il faudra l'intervention d'un des prophètes pour raconter à tous l'histoire de la tombe d'Ashura. La résurrection de la Compagnie dépend d'eux : ce sont eux que O'Kan a choisi pour accomplir l'épreuve décisive et en être les nouveaux guides.

Ce vide à combler

L'épreuve consiste à libérer le cœur de la Compagnie, son premier Inspiré. Ashura échappant à ses assassins s'est réfugié dans d'un lieu étrange situé à l'Ouest, dans la Chaîne de la Griffe. Cette Éerie mystérieuse est désormais sa prison. Les PJ laisseront là l'assemblée et se mettront en route vers la montagne, guidés par l'intuition de l'Étoile.

L'éerie de la misère

Au cœur d'une vallée encaissée très difficile d'accès se terre un petit coin bien trop tranquille. Un petit village humain d'une cinquantaine de personnes, entouré par les bois et continuellement baigné d'une douce chaleur et d'un ensoleillement extraordinaire pour la région. Les habitants sont à l'image des lieux : très calmes, très accueillants et vaquant à leurs occupations sans peine. Ils prétendent bien connaître cet Ashura qu'ils recherchent et demandent au groupe d'attendre son retour.

Cette autre présence indicible

La vallée est une ancienne Éerie édifiée par Kalimsshar sur les vestiges d'une communauté qui ne connut que mort et dévastation. Tout ce que contemplent vos joueurs n'est qu'illusion, un abus total des sens recouvrant une terre fantomatique. Cette illusion correspond aux rêves brisés des pèlerins qui trouvèrent ici leur dernier repos et tout voyageur malheureux y pénétrant ne fait qu'y croiser ce qu'il recherche ardemment. Dans le cas des PJ il s'agit ni plus ni moins du mythique Ashura. À chaque fois qu'ils croiront l'apercevoir, celui-ci disparaîtra, agissant comme s'il se cachait d'eux, les incitant à rester aussi longtemps que possible dans l'Éerie.
Pour chaque jour passé dans ces lieux, cochez une case de blessure sur la feuille des PJ et comptez qu'en réalité c'est une année qui s'écoule hors de l'Éerie. Celle-ci symbolise l'affaiblissement dont ils sont victimes et qui les conduira inévitablement à leur mort. O'Kan ne les inspirera pas davantage et n'interviendra plus jusqu'à ce que l'épreuve soit passée.



Il y a quelque chose de pourri ici aussi !

C'est un village environné de bois, où sont donc leurs champs ? Aucun villageois ne tire jamais l'eau du puits ni ne semble manger. Il n'y a pas de cimetière. À les suivre on a constamment l'impression qu'ils se rendent quelque part mais ils ne quittent jamais le village. Au petit matin, autant de villageois que de PJ dans le groupe arrivé la veille auront péri pendant la nuit sans explication. Ils ne parlent jamais que de banalités et restent toujours évasifs. Personne ne porte d'arme, personne n'est jamais troublé, personne ne vient jamais.
On trouve des ruines dans le village et les bois. Des testaments gravés sur du bois pétrifié semblent témoigner d'un village passé et des catastrophes - tremblement de terre, coulée de lave, pluie de cendres - qui l'ont anéanti. Il reste même une tour d'un château en ruine mais il n'y a aucun seigneur. D'autres testaments semblent parler d'autres villages mais il y a des incohérences : l'un était situé près de l'embouchure d'un fleuve par exemple et tous ont connu un destin tragique.
Ashura n'aurait-il pas de demeure ici ? Et qui sont ces individus, difficilement discernables mais étrangement semblables qui semblent épier le groupe à chaque fois qu'ils enquêtent sur le guerrier mythique et disparaissent comme lui ?
Les bois sont étrangement dépeuplés de toute forme de vie animale et si l'on entend parfois les animaux de basse-cour au loin, on ne les voit jamais. Par ailleurs, Ksensser semble avoir disparu pendant la nuit…
Pour chaque villageois tué naît un phtèrgue. La créature spectrale s'évanouit dans l'air à sa naissance, ne laissant apercevoir sa forme que fugitivement. Pendant ce court instant, l'assassin et les témoins sont plongés dans la nuit comme si l'hallucination se brisait. Les phtèrgues réapparaissent à la nuit tombée, fondant sur toute créature vivante osant mettre le pied dehors.

La tombe d'Ashura

Ashura est pendu aux branches d'un arbre sur un sommet surplombant l'Éerie. La mort ne l'a pas délivré de ce monde de cauchemar et son épée légendaire est plantée dans le sol à quelques mètres devant lui, couverte de rouille. Ses assassins ne l'ont jamais rattrapé et sont morts ici, devenant des êtres inhumains dévorés par la vengeance et la Fatalité, à tel point qu'ils sont devenus des sortes de doubles horriblement déformés d'Ashura. Lorsque les PJ trouveront la "tombe", les Akuma viendront pour parachever leur œuvre meurtrière.
À vous de choisir la façon dont les PJ peuvent découvrir la tombe. Le gibet se trouve au bout d'un long chemin grimpant la montagne. Lorsqu'ils parlent de cet endroit avec les villageois ceux-ci semblent ignorer son existence.

Vaincre ou mourir !

Le destin des aventuriers repose entre leurs mains. Dès qu'ils s'empareront de l'épée légendaire, le sol se fracassera, la terre tremblera, un magma brûlant éructera de la montagne et une tempête de cendres obscurcira le ciel, retombant comme une neige bientôt suffocante.
Les Akuma font le premier pas. Les joueurs peuvent choisir de trancher la corde d'Ashura et de lui remettre son épée afin qu'il se défende contre ses agresseurs. S'ils préfèrent lutter seuls, ils se rendront vite compte qu'ils ne font pas le poids face aux monstres - d'autant que l'épée demeure sans vie. Une fois dans les mains de son propriétaire, la couche de rouille explosera, révélant l'arme extraordinaire et le vrai combat pourra commencer.
La bataille fait rage tandis que la vallée de l'Éerie disparaît un peu plus dans les cendres et les ténèbres. Soudain, la montagne éclate et les belligérants s'engouffrent dans un précipice insondable. Les PJ pourront avoir le réflexe de faire une chaîne, de tendre la main à Ashura pour l'empêcher de disparaître avec les Akuma : trichez ! Ils sont à bout de bras, ils réussissent à la dernière seconde mais ne tiendront pas longtemps. Et c'est alors que Ksensser réapparaît sous sa forme draconique, semant encore une fois le doute dans leurs esprits en donnant une autre interprétation de leur quête : au lieu d'un sauveur, c'est un destructeur qu'ils s'apprêtent à délivrer d'une mort certaine. Les Akuma sont en réalité des héros humains qui ont sacrifié leur existence dans la poursuite de ce mal.

Épilogue

Ksensser jouera l'ultime tentation : les aventuriers doivent choisir entre accepter son aide pour les sauver, pactisant ainsi avec la Fatalité ou périr avec Ashura dans ce précipice.
En cas de refus, faites-leur manquer leur ultime et misérable chance ! Ils dévalent la pente et se retrouvent dans un nuage de cendres et de feu, encerclés par les Akuma et des villageois redevenus morts-vivants. Ashura est blessé et incapable de se battre. Alors que l'issue du combat semble jouée, les fantômes des onze autres membres de l'ancienne Compagnie jaillissent de la pénombre pour prendre leur défense et passer le flambeau aux nouveaux Inspirés. O'Kan brille de nouveau dans les cieux et les PJ vont devenir les nouveaux guides de la Compagnie ressuscitée ! L'Éerie disparaît peu à peu, ne laissant qu'une terre dévastée semblable à toutes les autres si ce ne sont les ruines. Ils n'ont plus qu'à dresser la vraie tombe du dernier compagnon de O'Kan avant de partir à la recherche des autres Inspirés à travers Kor

Expérience et PNJ

Expérience
Danger (4), Découverte (4 ou 5 s'ils finissent Inspirés), Magie (4), Implication (1)

O'Kan
Envergure : 10
Éclat : 1
Motivations : loyauté (3), violence (5), survivre (1), fuir (1), vengeance (5), puissance (3)

Fürals
Énormes loups à dents de sabre au pelage noir et épais possédant des pattes antérieures et une gueule démesurées. Prendre les caractéristiques des loups du livre de base.

Méduses glauques
Contre ces monstres océaniques, les PJ ne peuvent pas espérer grand-chose : la Difficulté des tirs de projectiles comme les flèches est rehaussée d'un degré (pour symboliser la difficulté de toucher la cible lorsqu'une partie émerge) et ne causent que la moitié des dégâts. Au contact, dans l'eau, il est impossible d'approcher car les longs filaments de la méduse sont mobiles et brûlent les chairs comme des fouets ardents.
- Fouet x2 (filaments) :
FOR 2, RÉS 4
Physique : 1
Initiative : 3d
Armure : 10 (glissant, fin, difficile à frapper)
Mort (36 et +) : O
Compétence : fouet 11 (dommages par corrosion : 5)

Ashura/Akuma
Tendances : D (3), H (1), F (1) ou F (5) pour les Akuma
Les seconds sont les doubles du premier. Prenez simplement le plus fort d'entre les PJ et accordez aux Akuma le double de ses valeurs.

L'épée légendaire d'Ashura
Cette épée bâtarde n'est pas imitée par les Akuma et suffit à faire toute la différence. Que ce soit une épée enflammée, projetant des éclairs ou un simple réservoir de sortilèges… adoptez les pouvoirs que vous préférez. Le plus important reste qu'en réalité c'est le symbole, le cœur de toute la Compagnie d'O'Kan. L'épée d'Ashura représente la transmission d'une Compagnie à l'autre et peut, par exemple, servir à canaliser des pouvoirs psychiques comme ceux décrits dans l'aide de jeu du présent numéro lorsqu'elle est brandie au nom de l'Étoile et dans le respect de ses Motivations.

Auteur : Miguel-Andrea de Rosario (derosario@free.fr)
Illustrations : Stéphane Poinsot

Jeu de Dames

Il y a mille et une façons d'amener le monde à sa perte et mille et une raisons pour que le Quatrième Prophète se manifeste. Certains tentent de s'y opposer, d'autres font tout pour que cela arrive - parfois sans en avoir conscience. Ce scénario destiné à des Héros expérimentés et des meneurs maîtrisant bien l'univers des Secrets de la 7ème Mer (S7M), s'il n'exploite qu'une infime partie des possibilités apocalyptiques de Théah, nécessite tout de même une bonne connaissance des différents suppléments parus pour ce jeu.

Pour le Prince Etienne
Comprenne qui pourra.

Introduction

L'histoire débute en Montaigne, aux premiers jours de Septimus 1668, peu après l'apparition de la mystérieuse île de Cabora au cœur de la Mer du Miroir. La cité de Pau est célèbre pour sa gigantesque ambassade nommée *le labyrinthe*, en raison de l'étrangeté de ses couloirs, de ses escaliers innombrables et de la complexité de son agencement. Elle accueille des ambassadeurs du monde entier, et est également très appréciée pour son atmosphère de fête permanente. Les Héros sont en ville depuis quelques jours -peut-être souhaitent-ils prendre du bon temps, ou ont-ils besoin de travail (en particulier pour les spadassins), ou encore sont-ils chargés d'espionner quelqu'un pour le compte d'un rival- quand, un soir, ils sont attirés par des bruits de combat (dans une ruelle ou un coin isolé du *labyrinthe*). De fait, plusieurs spadassins vêtus de couleurs sombres attaquent une pauvre femme isolée. Elle se défend plutôt bien, avec une épée, mais ne tardera pas à succomber sous le nombre si personne n'intervient. Nul doute que les PJ s'empresseront de venir au secours de la victime. Et qu'ils seront d'autant plus motivés lorsqu'ils verront sous la cape du chef des agresseurs -une jeune femme- une Croix des Prophètes. *"Pauvres fous !"* s'écriera-t-elle dans un dernier souffle, *"C'est un monstre que vous avez protégé !"*
Le monstre en question, Lady Chelsea Ann of Escavalon, n'est autre que l'ambassadrice d'Avalon à Pau. C'est une femme assez grande, dont les traits rêveurs n'ont rien de menaçant, bien au contraire. Reconnaissante, elle les invitera à prendre le thé, chez elle, le lendemain après-midi.
Si les Héros l'interrogent à propos de l'attentat, demandent si elle souhaite que la garde (ou les Mousquetaires) soient prévenus, elle répondra que le Glamour qui coule dans ses veines suffit à la rendre "coupable" aux yeux de certains, et qu'elle juge inutile d'ajouter de la tension à l'ambiance qui règne en ville (débordements dus à des

Synopsis

Pour rendre service à l'ambassadeur d'Avalon à Pau, les personnages devront voyager jusqu'à Carleon et remettre un présent à la reine Elaine. Mais, à peine seront-ils rentrés en possession de l'objet qu'ils seront aspirés dans un cauchemar, les projetant dans le tourbillon de la fin du monde.

taxes trop importantes, mort du Général Montègue, conflit castillan qui n'en finit pas, disette, etc.).
Son hôtel particulier se situe près des rives de l'Adoye. C'est un endroit tranquille et agréable, au jardin soigneusement entretenu -à la mode d'Avalon. Elle les recevra très courtoisement dans un petit salon donnant sur des massifs de fleurs, leur offrira thé, petits gâteaux, fruits et s'intéressera tout naturellement à eux -leurs exploits, leurs goûts, etc. Bref, une hôtesse charmante. Et, finalement, elle leur fera une proposition :
"Il se peut que vous soyez exactement les personnes dont j'ai besoin, mes amis. Dans d'autres circonstances, j'aurais fait appel à l'un de mes compatriotes mais les temps sont troubles et je ne puis m'absenter en ce moment." Elle hésite un peu -pour donner aux Héros la possibilité d'insister, puis reprend : *"En fait, c'est assez ridicule. Je souhaitais offrir un présent à la reine Elaine et je suis coincée... Je pourrais faire appel à un Portail, mais... Je ne me fie pas à cette magie. Elle possède quelque chose qui me fait froid dans le dos..."*.
Un service bénin, somme toute, qui pourra leur rapporter plus qu'il ne leur en aura coûté et sera effectué "aux frais de la princesse", puisque celle-ci s'engage à leur fournir tout l'argent dont ils ont besoin.

Les trompettes du jugement

La meilleure manière de se rendre en Avalon est de remonter le cours de la Grande Rivière et de traverser la Mer de l'Ecume. Si les Héros préfèrent passer par les terres et se rendre d'abord à Entour ou Crieux, laissez-les faire : profitez-en toutefois pour les plonger dans les prémisses de la Révolution. Le peuple est écrasé sous les impôts. Le peuple a faim. Les brigands sont de plus en plus nombreux sur les routes... Ils n'auront aucun problème, cependant, à trouver un navire en partance pour l'Avalon. Félix le Pieux, capitaine du *Sans Souci*, un navire marchand, accepte de les prendre à bord pour une somme tout à fait raisonnable. Les deux premiers jours de voyage se passent sans aucun problème -même s'ils peuvent remarquer de temps à autre des éléments étranges : les marins ne semblent jamais dormir. Il n'y a jamais de disputes. Aucune mouette ne vole autour de la frégate.
Soudain, c'est le drame. Les nuages s'amoncellent à toute vitesse au-dessus de leurs têtes, le ciel devient noir, et le tonnerre commence à gronder. La mer est de plus en plus grosse, les voiles claquent dans la tourmente -et la foudre s'abat sur le grand mât (règles de conditions climatiques, *Guide du Maître* pages 177-178 et 183). Cette tempête n'a rien de naturel -un mage Laerdom pourra se rendre compte avec un jet d'esprit ND 15 qu'il s'agit d'une utilisation particulièrement puissante des runes du Temps. Une utilisation si puissante, d'ailleurs, qu'elle ne semble pas venir d'un être humain. Les personnages s'apercevront bien vite qu'ils sont les seuls à agir pendant que les éléments se déchaînent : l'équipage reste passif, indifférent (ce sont des morts). Et, au moment où la coque du navire en flammes se brise dans un affreux craquement, juste avant que les Héros ne tombent à la mer, un son de trompettes se fait entendre. La dernière chose qu'ils verront (utilisez les règles de la noyade) sera une horde de guerrières, montées sur des destriers énormes aux naseaux écumants, brandir une épée au-dessus de leurs têtes... des Valkyries.

Son nom est Légion

Ils reprendront conscience sur une plage déserte, à quelques lieues d'un port montaginois (celui dont ils sont partis ou qu'ils connaissent le mieux de préférence), sous un ciel d'un rouge malsain. Un ciel qui semble saigner. Et, en se dirigeant vers la ville, ils s'apercevront que les champs sont déserts et que la cité semble avoir subi un sérieux assaut. Voici une liste d'événements qu'ils pourront observer et vivre :

- Les statues de l'Empereur ont été remplacées par celles d'une femme vêtue à la mode numaine et brandissant une épée (jet d'esprit ND 30 : un habitué des cours avaloniennes reconnaîtra Firinbrand, la lame de Lawrence Lugh) ; s'ils posent des questions autour d'eux, les gens expliqueront qu'il s'agit de la Victoire, le symbole de la Révolution ;

- Le peuple vit dans une misère totale, une misère plus noire encore qu'au temps de Léon Alexandre. Pourtant, ils ont l'air heureux et n'ont à la bouche que des mots comme "égalité", "salut", "sauveur", "liberté" ;

- Alors qu'ils déambulent dans les rues, quelqu'un pointe un doigt sur eux : "Arrêtez-les ! Je les reconnais ! C'est l'engeance du tyran, ce sont des traîtres à la révolution !".

Qui hurle cela ? C'est l'un de leurs pires ennemis, quelqu'un qu'ils ont déjà affronté par le passé. Si vous avez joué la plupart des scénarios se rapportant à la Montaigne, c'est le moment de les utiliser : Marianne du Plessis (vêtue de l'uniforme du Comité de Salut Public), Anne Laure Dupertuis, Ménard s'il a survécu... ou tout autre ennemi récurrent des Héros. Une course-poursuite effrénée s'engage dès lors, les personnages devant échapper à une horde de gueux frénétiques et à des mousquetaires fort déterminés. Poussez-les à bout, ne leur laissez aucun répit : cette scène doit être à la fois héroïque et angoissante. Vol de chevaux, charrettes barrant la route, toits glissants, tirs de mousquet, etc. Distribuez des dés d'héroïsme à outrance, de toute façon, ils ne les en dépenseront que plus vite. Finalement, coincés dans une impasse sinistre, ils n'auront plus d'autre choix que :
- Ouvrir un Portail s'il y a un maître Porté parmi eux ;
- Accepter l'aide inespérée et fort opportune d'un homme encapuchonné, qui ouvre un Portail devant eux. *"N'oubliez pas de fermer les yeux, mes amis !"*.

Faites-leur comprendre qu'ils n'ont pas le choix : la foule se rapproche, les balles sifflent de plus en plus près de leurs oreilles -ils ont un tour pour se décider, après, il sera trop tard.

Et les morts se lèveront

De l'autre côté du Portail... La Castille. Ils se trouvent sur les terres d'Aldana, aux portes de San Cristobal. Une immense armée passe l'enceinte de la ville, brandissant bien haut des étendards ornés d'un Sablier de Justice. À sa tête, un homme vêtu de rouge -les Héros reconnaîtront sans peine le Cardinal Verdugo- et, à côté de lui sur un destrier couleur de feu, arborant fièrement Firinbrand, une femme auréolée d'un halo doré : le Quatrième Prophète (selon vos préférences, il peut s'agir d'une étrangère, d'un PNJ que les personnages ont déjà rencontré, d'Yngvild Olafsdottir ou de Dominique de Montaigne). Une foule compacte les suit, les visages sont transfigurés par la peur et l'exaltation. Badauds, pèlerins venus de partout rejoignent bientôt les soldats, certains se jettent à genoux et prient pour leur salut, d'autres leur emboîtent simplement le pas, un peu comme les Waise d'Eisen. Qu'ils décident de suivre le mouvement ou non, voici ce qu'ils découvriront :
- Que ce soit à San Cristobal, dans les villages ou même le long des routes, des bûchers sont érigés ; si des hérétiques sont brûlés, la plupart des victimes sont consentantes, espérant être purifiées de leurs péchés. Certains corps calcinés se relèvent et se joignent aux forces du Prophète ;
- L'armée se dirige vers l'est du pays, décidée à le purifier des agents de Légion qui se terrent en Gallegos et derrière les montagnes ; le Bon Roy Sandoval est mort le jour de l'arrivée du Prophète (combustion spontanée), quant à El Vago, il fut l'un des premiers à être jugé et l'on dit que son fantôme hante encore la Castille ;
- Des créatures sont sorties des Abysses pour envahir Théah : le seul moyen de s'en débarrasser est de purifier le monde de toute forme d'hérésie. D'ailleurs...

D'ailleurs, les héros posent beaucoup de questions. Trop de questions, même. Et, pour peu qu'il y ait un sorcier dans le groupe, leur destin est scellé. N'hésitez pas, auparavant à leur donner des éclaircissements (par la bouche d'un ancien allié qui les dénoncera ensuite, cela n'en sera que plus terrible).

Le châtiment est presque immédiat : ils sont conduits par une foule hurlante au bûcher. Cette fois, c'est la fin ; il n'y a pas moyen de s'en sortir vivant (à moins que vous ne souhaitiez prolonger cette torture d'un autre Portail et d'un petit voyage... en Vodacce, par exemple, où les Bianco ont refait surface). Les soldats sont trop nombreux, la foule est violente, hystérique. Ils peuvent choisir de mourir en combattant mais... C'est tout !

Au-delà des rêves

Il y a deux ans encore, Lady Chelsea était humaine. Elle soutenait les efforts du *Collège Invisible* et abritait même certains d'entre eux dans son hôtel particulier à Pau -et ce, pour une bonne raison : c'était l'une des rares personnes à connaître l'existence de pratiques peu louables (la Science du Sang) et à les encourager. Dotée elle-même de faibles capacités en Glamour, elle avait accepté de donner librement de son sang aux moissonneurs et s'était peu à peu intéressée à leurs activités. Elle n'avait jamais vraiment supporté le retour des Sidhe en Avalon (et surtout, le fait de n'avoir que faiblement accès à la magie). Elle espérait, grâce aux potions créées par l'alchimie des savants,



Récompenses

Avant de les plonger dans les méandres des complots qui menacent l'humanité (ou la "morale", en ce qui concerne les adeptes de la Science du Sang appartenant au *Collège Invisible*), récompensez-les tout de même de quatre points d'expérience (pas de gain de Réputation) et éventuellement, d'une Epée de Damoclès gratuite (valeur : 1), telle que Transe, Phobie ou Obligation.

pouvoir acquérir un véritable potentiel. Lady Chelsea était également une fervente partisane du roi Piram et celui-ci l'envoya en ambassade pour trouver d'éventuels alliés. Ce qu'elle fit. Elle infiltra assez aisément le milieu aristocratique de Pau et se lia avec plusieurs nobliaux férus d'occultisme, *Le cercle numain*. Ils l'attirèrent peu à peu dans leur société et ce qu'elle y découvrit la fascina : ils mettaient la force de l'homme au-dessus des lois et de Theus et révéraient d'antiques divinités numaines. De plus, ils effectuaient un usage "intéressant" de la sorcellerie... Ce qui devait arriver arriva. Lady Chelsea gravit lentement les échelons du pouvoir et finit par attirer l'attention de l'un des gourous du culte. Au cours d'une cérémonie secrète, elle fut éliminée par un Thalusien qui lui vola son corps et sa mémoire. Le Visiteur (cf. *Die Kreuzritter*, pages 101-105), grâce aux souvenirs qu'il a conservés, a pu mettre ses relations à profit pour porter un coup aux plus farouches adversaires des Syrneth.

De leur côté, les Héros sont surveillés (s'ils n'en font pas déjà partie) par les *Filles de Sophie*. Avertie par l'Oracle, la Servante de Montaigne -par le biais d'un esprit Sidhe- leur a envoyé cette vision, pour les prévenir de la catastrophe qu'ils risquaient de provoquer en portant ce cadeau empoisonné à la reine. Elaine, en l'ouvrant, tomberait immédiatement amoureuse de Lawrence Lugh. L'Avalon perdrait sa force, Lugh, embrassant son seul amour, deviendrait vulnérable -tous deux se feraient alors assassiner. Bors McAllister, guidé par une volonté autre que la sienne, s'emparerait alors de Firinbrand et les tuerait tous les deux : le Graal disparaîtrait ; quant à l'épée...

C'est précisément cela que recherche le Visiteur qui a pris la place de l'ambassadrice d'Avalon.

Dénouement

Tout cela n'était qu'un cauchemar. C'est le moment du départ -du moins le croient-ils. Dans quelques heures tout au plus, les PJ feront voile (route) vers l'Avalon. N'hésitez pas à les prendre chacun à part. Chacun d'entre eux a quelqu'un à son chevet (serviteur, garde du corps, laquais ou écuyer personnel, etc.) : ils ont dormi pendant deux jours et deux nuits, sans qu'il soit possible de les réveiller. La seule chose que l'on a pu tirer d'eux, c'était des mots sans suite (piège, Légion, coupable, etc.) et des cris.

Firinbrand

Les hérétiques des Îles Glamour ont enfin eu ce qu'ils méritaient. Leur magie maudite les a abandonnés et leur Reine est morte. *"Elle s'est crue au-dessus des lois de Theus, elle s'est crue au-dessus de l'humanité, mais finalement, son orgueil a été châtié"* explique leur interlocuteur (trice). Apparemment, elle aurait succombé à l'amour. Le Graal aurait été brisé et Lawrence Lugh, l'objet de son désir, a péri en même temps qu'elle.
Ce n'est pas Firinbrand mais l'épée du Quatrième Prophète - il est apparu, portant le Sablier de Justice dans une main et la lame couverte de sang dans l'autre... N'hésitez pas à en rajouter dans le mépris éprouvé à l'égard des Sidhe. Le mieux serait que les personnages, poussés à bout (l'activation d'un Travers tel que Impulsif, Arrogant, Fanatique, etc., serait bienvenue) s'insurgent.

Le cadeau

Il s'agit d'une potion faite à partir de sang de sorcier (Glamour + Sorte), une potion que l'on respire et qui pourrait avoir un effet assez dévastateur sur quelqu'un comme la reine Elaine.
Il s'agit du *Parfum de la Passion* : quiconque en respire tombe amoureux de la première personne du sexe opposé qu'il croise, pour une durée de (1D10 explosif – la détermination de la victime) jours (minimum 1).
Soyez sadique, poussez l'un des Héros -en activant un travers tel que Curieux, Présomptueux, etc.- à respirer le parfum, cela pourra créer des situations intéressantes par la suite, surtout si son amour est un(e) Vilain(e).

Laissez-les se retrouver autour d'un petit déjeuner et faire une mise au point : de toute évidence, ils ont tous fait le même cauchemar. Pourquoi ? Ils devraient normalement faire le lien entre le présent destiné à Elaine et les visions dont ils ont été victimes. En examinant le petit flacon, ils verront que l'objet, fabriqué dans un cristal finement ciselé, abrite un liquide aux étranges reflets cuivrés, des reflets que des mages Glamour, Sorte ou Mixtio devraient trouver assez intrigants. Peut-être est-il temps de se souvenir des derniers mots de l'inquisiteur et de se demander à quel point l'ambassadeur d'Avalon n'est pas véritablement un monstre ?
La fin de ce scénario est donc assez ouverte et pourra déboucher sans mal sur une campagne. S'ils démasquent Lady Chelsea, ils s'engageront peut-être dans une enquête, qui, en ces premiers jours de la Révolution, les conduira à découvrir certains des secrets les plus sombres de Théah et pourrait bien changer à tout jamais leur perception du monde... Ils seront probablement contraints de s'expliquer avec d'anciens compagnons de Marion, des Opposants bien décidés à retrouver ceux qui l'ont assassinée. Alliés ou ennemis, tout dépendra des Héros !

Sorcellerie

Dans l'imminence de la fin des temps, la magie est erratique.
Tenez compte de ces quelques modifications :
- *Glamour* : l'utilisation de la magie des Sidhe coûte très cher. D'abord, la plupart d'entre eux ont retiré leurs faveurs aux hommes, ensuite, le Quatrième Prophète possède Firinbrand. Les dés de réputation ne se transforment plus en dés de Glamour et, à chaque utilisation, vous lancerez en secret un dé. Sur un résultat de 1-5, rien ne change. Sur un résultat de 6-10, l'effet de la compétence s'inverse.
- *Laerdom* : le Ragnarök est proche. Ainsi, toutes les utilisations "agressives" des runes verront leur difficulté baissée de 5 et les utilisations "pacifiques" auront une difficulté majorée de 5.
- *Porté* : la magie Porté est peut-être la plus destructrice de Théah. La majorité des sorciers a été éliminée (du moins en apparence) mais des Portails naturels et des sorciers spontanés apparaissent un peu partout. La difficulté de tous les jets est minorée de 10. (Idem pour *El Fuego Adentro* et *Zerstörung*).
- *Pyeryem* : Matuschka, dans sa volonté d'isoler Cabora et son combat contre les Syrneth, a abandonné ses enfants. Ainsi, il est de plus en plus difficile de changer de forme (ND augmenté de 15) et de nombreux sorciers sont emprisonnés sous un aspect animal.
- *Sorte* : la Barrière ayant été déchirée, cette subtile sorcellerie est devenue inutile pour les futurs maîtres de Théah. Toutes les bénédictions se transforment en malédictions, les filaments ne peuvent être étirés que pour retrancher, jamais pour ajouter, et il est impossible de créer un nouveau filament. Une Strega subit une Brûlure de la Destinée pour chaque 10 relancé une fois. Il est très facile de se transformer en Effilochée...
Les autres formes de magie ne sont pas modifiées car elles ne dépendent ni du Pacte, ni du Glamour (*Mixtio* est un don secret de la Dame du Lac, pas des Sidhe en général).

PNJ

Marion – scélérat de Montaigne
Gaillardise : 2
Dextérité : 3
Esprit : 2
Détermination : 3
Panache : 5
Arcane : Fanatique
Avantages : Appartenance : Rilasciare (Opposants), Appartenance : Inquisition, Pacte Secret, Taupe, Polyglotte : Montaginois, Théan
Ecole d'escrime de Scarron (Compagnon) : Corps à Corps 4, Double parade 4, Marquer 4, Exploiter les faiblesses 5
Ecole d'escrime de Viperus Morsus (Compagnon) : Corps à corps 4, Coup puissant 4, Fente en avant 4, Exploiter les faiblesses 4
Compétences générales : Athlétisme 3, Combat de rue 5, Couteau 4, Escrime 3, Espion 4, Chasseur 4, Criminel 4, Malandrin 3, Prêtre 1.
Marion était (normalement, les personnages la tueront au cours de la première scène) une chasseresse. Issue de la paysannerie, elle a passé sa jeunesse à se battre pour survivre et est rentrée très tôt chez Rilasciare. Elle a reçu très tôt un enseignement d'assassin et a mis toute son énergie à purger Théah des agents de Légion (les sorciers). Lorsque les Opposants ont eu besoin de quelqu'un pour infiltrer l'Inquisition, ils ont fait appel à elle. Elle venait de faire une découverte effrayante sur la véritable nature de certains nobles révérant les Syrneth (cf. *L'Église des Prophètes* page 109) et s'apprêtait à éliminer l'un d'entre eux lorsque les personnages lui sont tombés dessus.
Citation : "Fais tes prières, pécheur ! Ta dernière heure est proche..."

Brutes de Marion
Niveau de menace : 4
Arme habituelle : rapière
ND pour être touché : 20
Compétences : escrime 2, athlétisme 2.

Lady Chelsea Ann of Escavalon – Visiteur
Gaillardise : 4
Dextérité : 2
Esprit : 4
Détermination : 5
Panache : 2
Avantages : Appartenance : Collège invisible, Polyglotte : Montaginois L/E, Avalonien L/E, Théan, Noble, Relations (ses "amis" de culte)
Compétences générales : Parade 3 (chitine) et celles qui vous arrangent. Ce Visiteur n'est pas puissant physiquement, mais c'est un maître en tromperie et en manipulation.
Apparence : Une femme blonde d'une trentaine d'années, au visage banal mais doté d'un sourire charmant et de grands yeux rêveurs. Elle est vêtue avec une élégance discrète, mêlant la mode de son pays et celle de la Montaigne.
Interprétation : Soyez avalonienne jusqu'au bout des ongles. Chantez des ballades si les Héros sont des nostalgiques du pays, écoutez-les parler de Berek (ou parlez-en), les yeux brillants d'admiration et de larmes... Vous devez les convaincre jusqu'au bout de votre gentillesse, et ce, même s'ils se montrent méfiants au début. Une fois démasquée, battez-vous jusqu'à la mort.
Citation : "Quand reverrais-je enfin les rivages d'Avalon ?"

Autres brutes (soldats, paysans, etc.)
Niveau de menace : 3
Avantage (en Castille) : Foi
Arme habituelle : mousquet, rapière, arme improvisée
ND pour être touché : 15
Compétences : Escrime 2, Combat de rue 2, Mousquet 3.

Auteur : Charlotte Bousquet
Illustrations : Anne Rouvin

Passer de la première à la seconde édition (2e partie)

Les compétences qui sont redétaillées ici ne subissent comme modifications que celles indiquées. Par défaut, on considère que les autres points de règles restent inchangés si aucune mention n'en est faite. Les privilèges peuvent changer de coût, qui est alors redonné entre parenthèses. Comme pour les compétences, les points de règles qui ne sont pas spécifiquement abordés ne sont pas modifiés. Les Désavantages donnés pour les différentes carrières de mages ne sont plus "achetables" comme en première édition. Pour chacun, il peut remplacer un des Désavantages obligatoires du personnage (il est alors un "troisième choix" en plus des deux tirages sur la table page 80) si ce dernier a choisi d'interpréter un mage de l'élément concerné.



Contrairement à ce que nous annoncions dans le dernier numéro, les sorts ne seront pas traités ici. Par souci de place et de clarté, nous avons décidé de ne pas les diffuser dans Backstab, mais de placer les errata les concernant (Complexité et modifications de règles) directement sur le site d'Asmodée (www.asmodee.com, rubrique Téléchargements). De même, les modifications des différents PNJ et du contenu technique des *Grands Dragons* et des *Secrets de Kalimsshar* seront directement mises en ligne.

Les Foudres de Kroryn

Les règles du Bouclier pages 24-26 sont abrogées et remplacées par celles données dans le livre de base page 184.

Les écailles de Kroryn

La Montagne de Feu

Si le personnage réussit les épreuves (à discrétion du meneur de jeu), il est habité par la flamme vivante : la sphère du Feu est considérée comme Réservée pour lui et si elle est inexistante, elle apparaît avec un score de 1. Il obtient automatiquement la Spécialisation de Connaissance de la Magie (Feu) à 4 (ou gagne deux points dans cette Spécialisation s'il la possède déjà et peut devenir Expert par ce biais). En raison de la mémoire de la flamme vivante, le personnage baisse de 5 la Difficulté de tous ses jets d'Histoire.

La tombe d'Ensoryl

Les dommages d'incinération sont appliqués si un personnage possédant plus de 2 en TF s'approche. Il coche alors trois blessures par tour. Seule les immunités au feu accordées par les sorts de niveau 3 (toutes Sphères confondues) ou par un Lien avec un dragon Vieux ou Ancien sont susceptibles de réduire ces effets. Aucune autre protection n'est applicable.

La fontaine de feu

L'action purificatrice s'applique aux Combattants fidèles aux TROIS Interdits de la caste. Elle efface tous les cercles et points de Fatalité qui n'ont pas été obtenus suite à des choix de dés de Tendance par le joueur, ou par l'une de ses actions volontaires. L'aura accordée est considérée comme issue de Kroryn lui-même et ne peut être logiquement contrée que par des effets résultant de capacités d'un autre Grand Dragon (à discrétion du meneur de jeu).



Destrier Karien
Les dommages de la ruade sont de For+8=20 et ceux de la morsure de For+5=17.
Les Lames de Thraël
La résistance est Supérieure.
Les Fragments de Yhunn
Permettent de devenir Expert, sans considération du score actuel de la compétence, mais pas de dépasser 15. Les compétences augmentables sont : toutes les Compétences de Combat, Athlétisme, Equitation, Combat monté (*Foudres de Kroryn*) Esquive, Stratégie, Armes de siège, Commandement.
L'Epée Ardente
Ses caractéristiques sont maintenant les suivantes :

Poids	DC	TC	Prix	For/ Coo	M	CC	Dommages	Capacités spéciales
1,1	45	NA	NA	5/-	+3	-2	For+15+1D	Aura de feu, Résistance au feu.

L'aura de feu se déclenche sur la lame lorsqu'elle est brandie par un Combattant possédant au moins 3 en TD, ayant l'avantage Droiture et respectant 2 Interdits de sa caste. Cette aura augmente les dommages de base de 1D, la faisant passer à For+15+2D. La résistance au feu est indétectable à l'œil nu et s'active dès que la lame est enflammée. Elle est considérée comme étant un don d'un Grand Dragon.
Le Cœur de cendre
Il ajoute désormais au porteur un dé neutre pour toutes les actions magiques (lancement de sort ou apprentissage) liées au feu, mais à chaque fois que cette capacité est utilisée, le personnage perd un cercle en Dragon et en gagne un en Fatalité. Tous les effets des sorts de feu contre le porteur sont calculés avec un NR de moins. Si le sort l'atteint sans NR, il est considéré comme annulé.
L'Orbe du Feu
Chacun des sorts est utilisable autant de fois par jour que la TD du personnage (dans la limite des points de magie de l'Orbe).
Le talisman écarlate
Il est inutilisable par un personnage possédant 4 ou plus en TH. La puissance du dragon évoqué est celle qu'il avait à sa mort (lancer 1D10) : 1 : Enfant, 2-3 : Jeune, 4-6 : Adulte, 7-9 : Vieux, 10 : Ancien. Les autres règles sont inchangées.

Compétences

Combat monté
Le jet du début de tour a une Difficulté de 15 et non de 10. Ce jet remplace le simple jet d'équitation lors du Combat monté (Livre de base page 188) pour les actions offensives et défensives, mais pas les Charges. Spécialisation : par monture
Endurance
Lorsque le personnage ne possède pas cette compétence, le jet s'effectue contre une difficulté identique, mais ne permet pas d'obtenir de NR. Spécialisation : par type d'action
Réparation
Cette compétence permet de réparer tout matériel lié à la profession guerrière. La difficulté du jet est inchangée (+5 pour Usé, +10 pour Très usé et +15 pour Bon à jeter, voir page 147). Une armure réparée avec cette compétence au lieu de l'Artisanat nécessaire ne peut être réparée qu'une fois et regagne un point de protection par NR (après quoi l'action d'un artisan compétent est nécessaire). Spécialisation : par type de matériel
Torture (Manipulation)
Le jet s'effectue avec Manuel ou Physique (selon la méthode). C'est un jet d'Opposition contre Volonté+Résistance de la cible. Les modificateurs peuvent s'appliquer pour les conditions de détention, l'usage de matériel éprouvé ou la pression morale. Chaque jet inflige une blessure à la cible (en commençant par les Egratignures). Spécialisation : par méthode

Privilèges

Anticipation (4)
La difficulté du jet est de 5 et non de 10.
Conviction supérieure (5)
Ce privilège n'affecte que les gains de cercles de Fatalité dus à une Tendance annoncée non conservée.
Récupération (6)
Les capacités de régénération permettent, par nuit, l'une des trois guérisons énoncées (soit les Égratignures, soit une Légère, soit la Grave). La baisse de Difficulté des soins s'applique également à la Chirurgie.

Désavantages des mages

Malédiction de Nenya (0)
Peut remplacer un Désavantage Commun obligatoire.
Inactive chez les autres mages, cette malédiction apparaît durant les premières années de l'enseignement de la magie du feu. Les mages du feu l'ayant contractée sont considérés avec compassion par leurs frères d'armes et révérés pour leur courage à persister dans la Voie du feu. Les mages frappés par ce Désavantage sont capables de lancer et de développer les compétences notées d'un astérisque dans ce chapitre. La vengeance de Nenya s'applique en rendant plus difficile leur relation avec les énergies magiques. Toute progression de leur Réserve personnelle, d'une Sphère ou d'une Discipline s'effectue toujours comme s'ils possédaient un niveau d'un point supérieur : passer de 8 à 9 leur coûte 10, comme s'ils passaient de 9 à 10.
Traumatisme mental (5)
Peut constituer d'office un Désavantage Rare supplémentaire.
Le mage doit posséder la Malédiction de Nenya pour acquérir ce Désavantage. Chaque nuit le mage replonge dans les heures les plus pénibles de son enseignement, lui interdisant la douceur de Nenya pour apaiser ses rêves. S'il a utilisé plus de la moitié de sa réserve personnelle ou des points d'une Sphère, il ne peut fermer l'œil et passe automatiquement une mauvaise nuit.

Compétences des mages

Pyrotechnie
Impose de posséder la Sphère du Feu à 3. Le personnage doit encore posséder un point de magie de feu pour pouvoir créer des illusions ignées. Spécialisation : par type de spectacle.

Privilèges de mages

Sortilège fétiche du feu* (4)
Ce Privilège peut être acheté autant de fois que le Statut du personnage. Toutes les mentions liées à la Spécialisation dans cette sphère sont abrogées. Les autres règles sont inchangées.
Immunité contre l'électricité(5)
Ce Privilège immunise le personnage à la foudre naturelle. Si cette dernière provient d'un sortilège ou d'un effet d'un sort, les NR sont réduits du Statut du mage. Si le sort obtient zéro NR, il est lancé mais n'affecte plus le mage (mais pas son équipement ou ses compagnons) d'aucune façon.
Duelliste* (6)
L'obtention de ce Privilège et du titre de Duelliste nécessite trois compétences de combat à 7, deux Expertises liées à la magie (Disciplines ou Sphères) et d'avoir obtenu le statut de Grand Mage. Le personnage obtient alors une Renommée de 6 (ou +1 s'il a dépassé 6) et peut utiliser sa Technique de *La Flamme* autant de fois par jour que son niveau de Statut.

Faveurs du feu

Les mains de lave
Les dommages s'ajoutent aux dommages à mains nues et ignorent les armures comportant du métal.
Le don du feu
Le dé d'Initiative gagné est un dé neutre supplémentaire.

Ardente
Cette faveur permet de conférer à son arme (quelle qu'elle soit) la puissance de Morngärdt, l'épée légendaire de Kroryn. Un halo igné entoure alors l'arme, prenant la forme d'une titanesque épée. L'arme se manipule avec les mêmes compétences et prérequis que si elle était inerte, mais ne cumule pas les bonus magiques. Voir page 43 de l'écran de la deuxième édition pour ses caractéristiques et capacités, identiques en tous points.

Les Voiles de Nenya

La marge de la page 42 disparaît (voir à ce sujet les pages 16 et 210 du livre de base deuxième édition.)
L'aide de jeu des pages 46 et 47 est supprimée, la matrice de magie étant prévue dans un prochain supplément.

Compétences

Analyse
Peut aider à percevoir une matrice de sort. Elle octroie un bonus indirect (voir page 171), de +1/NR (Jet Diff. 10) au jet de Mental+Empathie nécessaire pour percevoir la matrice. Spécialisation : par type de support (arme, armure, vêtements, bijoux...).
Enchantement
Chaque objet enchanté ne peut servir qu'une fois et doit être réenchanté après usage. Spécialisation : par type de support.

Privilèges

Aura
Incompatible avec le Privilège Anonymat.
Empathie élémentaire (5)
Chaque méditation dure dix minutes et permet de récupérer 1+1/NR Points de Magie comme indiqué. Utilisable autant de fois par jour que son Statut.
Prédispositions (3)
La complexité des sorts, pour la Discipline ou la Sphère concernée, est abaissée de 5 pour calculer la durée d'apprentissage.

Professions

L'ingénieur
Cette profession disparaît, tombée en désuétude du fait de la scission entre mages et inventeurs taxés d'Humanisme...
Le rêveur
Requiert : Sphères des rêves à 7, Empathie à 7, Mental à 7.
Spécialisation : Connaissance de la magie (Sphère des rêves ou Cartographier les rêves).
Bénéfice : L'illusion du corps : La difficulté du jet de désincarnation est de 20 et non de 15. [...] Le jet destiné à l'avertir du danger s'effectue en Mental+Perception (Diff.15).[...].
Le fidèle de Chimère
Requiert : Trois Sphères à 6, deux Disciplines à 5, Mental à 5, Dragon à 3, 10 en Réserve personnelle.
Spécialisation : Ne peut se spécialiser en Connaissance de la magie.
Bénéfice : [...] quelles énergies sont présentes. Chaque NR peut être compté comme un bonus indirect pour détecter une matrice de sort (voir Analyse). Pour les objets ensorcelés normalement, si plusieurs [...].

Désavantages des mages

Marque de Nenya (0)
Peut remplacer un Désavantage Commun obligatoire.
Ce Désavantage est une marque psychique indétectable, si ce n'est par le comportement. La marque n'offre aucun prestige officiel, mais constitue une marque honorifique officieuse.

Compétences des mages

Soins oniriques
Chaque quart de journée compte double pour calculer la régénération durant cette transe.
Spécialisation : par sexe et tranche d'âge.
Touche de perfection
La Difficulté du jet est égale à la DC de la création.
Spécialisation : par type de support

Privilèges de mages

Protection des Eéries
De plus, ce Privilège protège le mage contre les créatures sauvages présentes dans les Eéries. Il n'affecte pas les dragons ou les créatures draconiques.
Sortilège fétiche des rêves* (4)
Ce Privilège peut être acheté autant de fois que le Statut du personnage. Toutes les mentions liées à la Spécialisation dans cette sphère sont abrogées. Les autres règles sont inchangées.
Messager onirique (4)
Permet d'éveiller l'âme éthérée résiduelle d'un banal fluix. Une fois éveillé, le fluix peut pénétrer dans l'Ether et s'en servir pour voyager vers qui il désire, tant que ce dernier possède un lien normal avec l'Ether. Le corps du fluix s'endort et sa forme spectrale se détache pour pénétrer dans l'Ether. Ce Privilège nécessite de posséder un fluix. Désincarné, ce dernier est considéré comme une créature draconique et s'exprime par télépathie ou apparition onirique.

Faveurs des rêves

Transe onirique
Le jet d'utilisation est un jet d'Opposition de Mental+Volonté.
Absence
Le jet d'utilisation est un jet d'Opposition de Mental+Empathie contre Mental+Volonté de la cible. Il permet une question +1/NR.

Les Enfants de Heyra

Compétences

Faune et flore
Ce savoir empirique et ancestral s'utilise systématiquement avant tout jet d'Herboristerie, Connaissance des animaux, Premiers soins, Alchimie ou Matières premières. Les NR (Jet Diff. 10) octroient des bonus indirects pour toutes ces Compétences (voir page 171). Spécialisation : par milieu
Médecine animale
Permet également de connaître les parties intéressantes d'un animal fraîchement tué (glandes, etc.). Spécialisation : par race animale
Vie en forêt
Ce savoir intuitif s'utilise systématiquement avant tout jet d'Orientation, Survie (forêts), Pister, Discrétion, Connaissance des animaux ou Pièges. Les NR (Jet Diff. 10) octroient des bonus indirects pour toutes ces Compétences (voir page 171). Spécialisation : par région

Privilèges

Don de Kali
Utilisable autant de fois par jour que sa Tendance Dragon.
Don de Khyméra
Utilisable autant de fois par jour que sa Tendance Dragon. Ne fonctionne pas sur les dragons.
Don de Solyr
Le bonus de +2 s'applique bien sur le DE, ce qui permet d'obtenir un Critique possible sur un 8.
Don de Moryagorn (4)
Seul son coût est modifié.



Désavantages des mages
Phobie des cités (2)
Peut remplacer un Désavantage Commun obligatoire.
Ce Désavantage ne peut être racheté par l'expérience. Le malus est de -3 pour les Compétences.

Compétences des mages
Langage des animaux*
Lors d'un dressage, cette Compétence octroie un bonus indirect, voir page 171. (Diff.10) Spécialisation : par race animale
Langage des plantes*
S'utilise systématiquement avant tout jet de Jardinage, Herboristerie ou Matières premières (d'origine végétale). Les NR (Jet Diff. 10) octroient des bonus indirects DOUBLES pour ces Compétences (voir page 171). Spécialisation : par milieu.
Jardinage
Permet également de déceler intuitivement les liens magiques entre le milieu et le règne végétal présent.
Médecine de Heyra
Cette compétence disparaît (les points éventuellement investis redeviennent des points d'Expérience).

Privilèges de mages
Sortilège fétiche de la nature* (4)
Ce Privilège peut être acheté autant de fois que le Statut du personnage. Toutes les mentions liées à la Spécialisation dans cette sphère sont abrogées. Les autres règles sont inchangées.
Renommée
Ce Privilège ne fonctionne que vis-à-vis des mages ou des Prodiges. Il apporte un +1 en Renommée, mais le Statut reste inchangé.
Refuge sylvestre (3)
Seul son coût est modifié.

Les écailles de Brorne
La description de Ugmar Kast en page 28 est remplacée par celle donnée en page 57 des Grands Dragons.

Les écailles insoupçonnées
Bâtons de pétrification
Les dommages infligés sont de (FORx2)+2.
Talismans de ralentissement
L'utilisation s'effectue par un jet d'Opposition en Mental+Volonté.
La masse d'Ulandyr
Les dommages sont de (FORx)+10 et les prérequis sont de For7/Coo6.
Boucliers de Brorne
Ces boucliers ont une protection de 10 et une pénalité d'encombrement de -5. Ce sont des boucliers draconiques qui ne sont pas soumis aux règles d'usure.

Compétences
Armure
Permet (avec Physique), de réduire la pénalité d'encombrement de 1+1/NR (Jet Diff.10). Pour réparer (Manuel), elle permet UN seul jet et répare 1+1/NR points de protection. Elle peut remplacer Estimation pour évaluer le prix d'une armure ou d'un bouclier. Spécialisation : par armure.
Interrogatoire
S'utilise comme Torture (Foudres de Kroryn), mais ne provoque pas de dommages. Spécialisation : par méthode.

Privilèges
Lucidité(3)
Seul son coût est modifié.

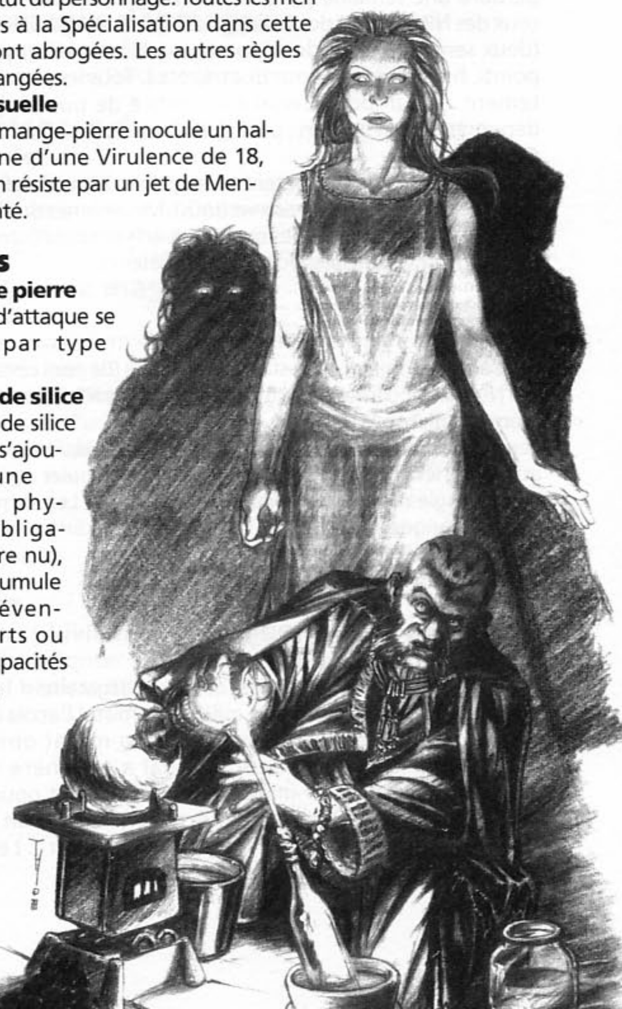
Renseignement
S'utilise toujours avec Vie en cités.

Désavantages des mages
Interdit de Brorne (2)
Peut remplacer un Désavantage Commun obligatoire.

Compétences des mages
Cri de la pierre*
Les dommages sont de Mental+10+1D10. Spécialisation : aucune.
Manipulation des pierres irradiantes*
Ces pierres contiennent des points de magie non utilisables. Elles sont des bonus de +1 à +10. Elles peuvent affecter l'une des trois Disciplines (la Sorcellerie est la plus courante). À chaque usage, le jet d'utilisation est de Manuel+Pierres irradiantes d'une difficulté de (15+Bonus de la pierre) Spécialisation : par Discipline.
Explosifs de Brorne
Les mages ignorent qu'ils font de la chimie et se contentent de mélanger des principes élémentaires. Les dommages possibles vont jusqu'à (Compétence/2)D10, pour des Difficultés allant de 15 à 25 selon les effets recherchés et la zone touchée (Compétence en m^2). En cas d'échec critique, la mixture explose.
Connaissance de la pierre
S'utilise systématiquement avant tout jet de Survie (Montagnes), Géographie, Cartographie ou Pièges. Les NR (Jet Diff. 10) octroient des bonus indirects DOUBLES pour ces Compétences (voir page 171). Spécialisation : par région.

Privilèges de mages
Sortilège fétiche de la pierre* (4)
Ce Privilège peut être acheté autant de fois que le Statut du personnage. Toutes les mentions liées à la Spécialisation dans cette sphère sont abrogées. Les autres règles sont inchangées.
Magie usuelle
Le lézard mange-pierre inocule un hallucinogène d'une Virulence de 18, auquel on résiste par un jet de Mental+Volonté.

Faveurs
L'éclat de pierre
Un type d'attaque se définit par type d'arme.
La force de silice
L'armure de silice NE PEUT s'ajouter à une armure physique (obligation d'être nu), mais se cumule avec d'éventuels sorts ou autres capacités spéciales.



Les forges de Kezyr

Les écailles insoupçonnées

Les cours élémentaires

Kezyr a depuis longtemps abandonné ces sanctuaires pour permettre à ses meilleurs artisans d'arpenter Kor afin de répandre leur savoir.

La lance d'Ykless

Son utilisation nécessite d'être Expert en Armes d'hast (ou en Spécialisation : Lance).

Les phalanges de métal

Ces pièces d'armures sont ensorcelées et peuvent être détectées comme telles avec les Compétences prévues à cet effet. Le poids total d'une armure de ce type est de 12 kilogrammes pour une protection de 20 et une pénalité d'encombrement de –3.

Les talismans d'écailles

Écaille d'Elyss et Argür-le-prompt : ce talisman n'est utilisable qu'une fois par personne et par combat. Un jet réussi accorde 1+2/NR points de Maîtrise utilisables comme décrit.

Écaille de Krynog et Torsten-l'imprécateur : s'il possède la Discipline Sorcellerie, le personnage obtient un +1 à ses jets. Il peut lancer les deux sorts sans les avoir appris, mais s'il obtient un Miracle : 3 : Faveur, il apprend obligatoirement l'un des deux sorts et nul autre.

Écaille de Yenk et Zveert-le-persécuteur : les deux dés gagnés sont des dés neutres d'Initiative. La Difficulté du jet de Mental+For+TD est EGALE à la protection de l'armure.

Compétences

Artisanat élémentaire

Cette compétence nécessite toutefois de posséder les outils nécessaires au travail de la matière. Une création élémentaire perdure une semaine par point de magie dépensé en plus de ceux des NR, puis est doublée par chaque point supplémentaire (deux semaines pour deux points, quatre semaines pour trois points, huit semaines pour quatre, etc.). Tous les jets d'enchantement ont un bonus égal au nombre de points de magie dépensés. Spécialisation : par type de support.

Conception

S'utilise avant toute Compétence susceptible d'être planifiée : Géographie, Cartographie, Artisanat (tous), Mécanismes ou Pièges. Les NR (Jet Diff. 10) octroient des bonus indirects pour ces Compétences (voir page 171). Spécialisation : par compétence.

Privilèges

École (4)

La qualité des objets créés est toujours Bonne (ne peut obtenir d'objets Normaux ou Inférieurs). Il obtient donc UN NR "virtuel".

Élémentalisme (3)

Permet de créer un lien avec une Sphère spécifique. Le malus des autres Sphères est annulé. Ne peut pas se cumuler avec l'Avantage : Magie naturelle pour une autre Sphère. Les autres règles sont inchangées.

Symbiose (1/3/5)

Seuls les coûts sont modifiés.

Désavantages des mages

Malédiction de Kézyr (0)

Peut remplacer un Désavantage Commun obligatoire.

Nenya rend plus difficile aux mages du métal l'accès à la perfection magique. Lorsqu'un mage du métal obtient un Miracle (par un dé inférieur ou égal à la Sphère mise en œuvre), il doit relancer une seconde fois ce test pour confirmer son Miracle. Si ce jet n'indique pas également un Miracle, le jet est simplement un 10 sur le dé du Dragon… Les autres règles de ce Désavantage disparaissent.

Compétences des mages

Facture*

La Difficulté du jet est égale à la DC. Spécialisation : par type de support.

Touche de perfection

La Difficulté du jet est égale à la DC de la création. Spécialisation : par type de support.

Privilèges de mages

Sortilège fétiche du métal* (4)

Ce Privilège peut être acheté autant de fois que le Statut du personnage. Toutes les mentions liées à la Spécialisation dans cette sphère sont abrogées. Les autres règles sont inchangées.

Familier magique (3)

Seul son coût est modifié.

Transmutation (4)

La hiérarchie des métaux est :

Cuivre(10)/Etain(15)/Bronze(15)/Fer(20)/Acier(20)/Plomb(25)/Argent (25)/Platine(30)/Or. La Difficulté du jet est indiquée pour chaque métal et permet de franchir un état +1/NR. À chaque passage d'un état à un autre, la matière perd 50 % de sa masse. Dans le cas d'un métal déjà issu d'une transmutation, la Difficulté est de +5 (cumulatif). Les abus de ce Privilège sont rares, la caste ne l'inculquant qu'à des mages triés sur le volet et s'autorégulant.

Errata

Nous profitons de cet article pour nous excuser d'une erreur s'étant glissée dans le tableau des métaux précieux page 156. Le cuivre coûte en fait 0,2 par kilo et l'étain 0,4 par kilo.

Faveurs

L'arrogance de l'aveugle

Ce pouvoir fonctionne à vue, sa difficulté est en fait de 15 et le malus de 1+2/NR.

L'essence de l'Art

La copie de la Compétence dure une heure +1/NR

Les compagnons de Khy

Compétences

Repli (spécialisation d'Esquive)

Cette compétence s'utilise désormais de la façon suivante : lors d'un jet d'Esquive, le personnage peut dépenser des actions encore non effectuées pour obtenir un bonus de +5 à son esquive par action dépensée.

Usurpation

Cette Compétence (désormais à part entière), permet de simuler le comportement et l'attitude d'une personne précise, alors que le Déguisement va imiter son apparence. Elle s'accompagne souvent d'une étude préliminaire en Psychologie et peut bénéficier de dons d'artiste venus des Arts de la scène (ces deux Compétences octroyant alors des bonus indirects au jet d'Usurpation).

Privilèges

Surprise (4, uniquement après le Privilège Paria)

Il ne s'agit pas d'un Avantage, mais bien d'un Privilège. Il peut s'utiliser plusieurs fois sur une même personne, mais toujours seulement une fois par combat (à la première action).

Bonne foi

Le NR "gratuit" s'applique, bien sûr, seulement sur les jets réussis.



Compétences des mages

Imitation*

Cette Compétence ne peut s'utiliser que s'il reste au personnage au moins un point de magie en Sphère des cités. Elle permet d'imiter à la perfection la voix d'une personne, même écoutée une seule fois. Chaque NR obtenu sur un jet permet de berner une personne de plus. La Difficulté du jet dépend de la connaissance qu'a le public de la personne imitée (de 10 pour quelqu'un connu de vue, à 30 pour un membre de la famille). Elle n'influe plus en rien sur les mimiques ou le déguisement (qui sont gérés par d'autres Compétences).

Privilèges de mages

Sortilège fétiche des cités* (4)

Ce Privilège peut être acheté autant de fois que le Statut du personnage. Toutes les mentions liées à la Spécialisation dans cette sphère sont abrogées. Les autres règles sont inchangées.

Approvisionnement (3)

Concerne la fourniture d'ingrédients ou Clés de magie, mais désormais aussi l'équipement de voyage, les armes, les herbes... Le bonus de Statut reste applicable.

Cotation (2)

Fonctionne seulement dans une ville où le personnage a déjà quelques connaissances (minimum deux jours de présence).

Les orphelins de Szyl

Les écailles insoupçonnées

Les cuirs de Tyann Cyn

Tyann possède le profil suivant : Artisan Statut 4, TD 2, TH 3, Manuel 9, Artisanat : Tannerie 11 (Spécialisations : armures 13, vêtements 12), 10 de Maîtrise, Avantages : Technique personnelle et Habileté reconnue (Manuel+Technique), Privilèges : Apprenti, Charte d'atelier, Notable, Outils, Expertise. Ses apprentis sont souvent des Artisans ou des Compagnons, possédant des Compétences de 6 à 10, un Manuel de 6 à 9 et une Maîtrise de 7 à 10.

Certaines des capacités de ses armures sont modifiées : 1) Solidité : l'objet perd un point de protection par DEUX coups l'ayant traversé. 4) Souplesse : l'encombrement de l'objet est réduit de 1. 6) Résistance : l'objet perd 1 pt de protection par TROIS coups l'ayant traversé. 9) Légèreté : l'encombrement de l'objet est réduit de 2.

Note : si vous appliquez la règle d'usure des *forges de Kezyr*, les capacités 1 et 6 ne sont pas modifiées.

Privilèges

Énigmatique (3)

Il ne s'agit pas d'un Avantage, mais bien d'un Privilège. Il peut également servir à masquer ses motivations, ses origines ou ses buts. Attention, il ne permet pas de mentir mieux, mais simplement de maintenir un apparent mystère sur ses valeurs personnelles. Si le personnage est interprété de façon expansive, ce Privilège ne fonctionne plus.

Vigilance (4)

S'utilise systématiquement avant tout jet de réaction. Le jet de Mental+Perception s'effectue contre la Difficulté du jet de réaction à venir. Un jet réussi octroie un bonus indirect de 3+3/NR au jet de réaction qui est effectué normalement dans la seconde qui suit. Le personnage ne peut communiquer avec ses compagnons avant d'avoir résolu le jet de réaction. Le meneur de jeu pourra (et cela est même préférable) effectuer lui-même ce jet et annoncer au personnage les éventuels bonus dont il dispose. Les anciennes règles sur la gestion des NR sont abrogées, de même que les éventuels bonus d'Initiative.

Désavantages des mages

Curiosité (2)

Peut remplacer un Désavantage Commun obligatoire.

Compétences des mages

Perception climatique

Spécialisation : par phénomène climatique

Privilèges de mages

Sortilège fétiche des vents* (4)

Ce Privilège peut être acheté autant de fois que le Statut du personnage. Toutes les mentions liées à la Spécialisation dans cette sphère sont abrogées. Les autres règles sont inchangées.

Faveurs

Les vents perforants

S'utilisent avec Armes à projectiles.

La fortune du bienheureux

Les points gagnés s'utilisent comme des points de Chance, mais ne comptent pas dans la valeur actuelle de la Chance du personnage, qui évolue normalement au gré des jets.

Le pacte des orages

Cette faveur est utilisable dès qu'un simple nuage est en vue.

Les versets d'Ozyr

Les écailles insoupçonnées

Les écailles de la quintessence

Ces bonus sont définitivement acquis par le personnage. Il peuvent permettre de devenir Expert, mais pas de dépasser 15.

Privilèges

Illuminé

Il ne s'agit pas d'un Avantage, mais bien d'un Privilège.

Désavantages des mages

Instinct supérieur (2)

Peut remplacer un Désavantage Commun obligatoire.

Compétences des mages

Cérémonie*

Dans le cas d'un protecteur, Prodige ou paladin, il n'est pas nécessaire de posséder le Désavantage : Instinct supérieur. Spécialisation : par méthode.

Privilèges de mages

Détachement

Permet au maximum de doubler sa Volonté et de dépasser temporairement 10.

Intellectualisation

Il ne s'agit pas d'un Avantage, mais bien d'un Privilège.

Sortilège fétiche des océans* (4)

Ce Privilège peut être acheté autant de fois que le Statut du personnage. Toutes les mentions liées à la Spécialisation dans cette sphère sont abrogées. Les autres règles sont inchangées.

Faveurs

Souvenirs pluvieux

Permet de remonter 5+5/NR années en arrière.

Ceux qui bruissent

Le bonus acquis est de 2+2/NR.

Auteur : Thomas Féron
Illustrations : Nicolas Malfin
Thierry Masson

Dork Tower

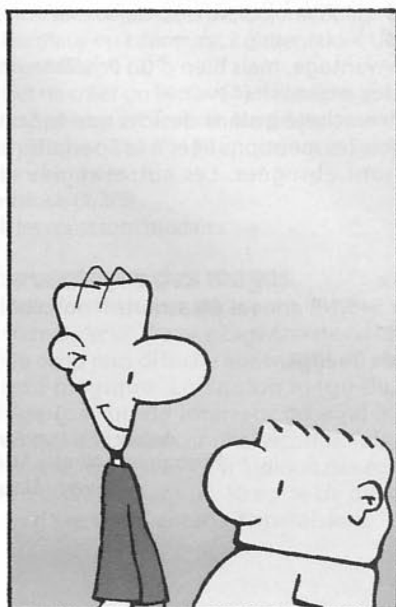
















Traduction : Léonidas Vesperini

SOMMAIRE
CRITIQUES

Jeu de rôles

Suppléments

Jeu vidéo

Jeu de Plateau

Euh. Groovy ? Ça pique aux yeux. Uniquement pour collectionneur fétichistes.

Deux étoiles : C'est mieux que 1.

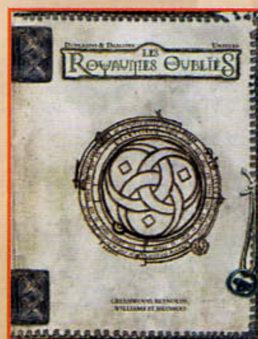
Trois étoiles : Bon produit. Tu peux y aller...

Quatre étoiles : Presque un sans faute. Utile, nécessaire et pensé.

Cinq étoiles : Vous allez perdre votre copine, on vous aura prévenu...

Le poignard d'or JDR
Les Royaumes Oubliés







Le poignard d'or micro
Dungeon Siege





Les Royaumes Oubliés

Le catalogue des 3 Gros Bills

Un annuaire. Une somme. Un pavé écrit tout petit, avec des tas d'illustrations et de cartes, dont une grande à décoller. Vous la dépliez : voici Faerûn, le continent central de la planète Toril. Ses toundras et ses jungles, ses caves et ses métropoles regorgent de diversité. Ses champs de bataille med-fan vous attendent. Les Royaumes Oubliés sont une immense auberge espagnole où on trouve tout et n'importe quoi, dont assez d'intrigues pour de nombreuses campagnes. Ici, les pays contiennent des millions d'habitants, et le moindre sergent de police municipal est guerrier niveau 5. Les boss de fin de niveau dépassent largement le niveau 20, utilisent les règles *"épiques"* et les classes de prestige du genre Archimage ou Champion Divin. Il y a tellement d'options pour la création et le développement de personnage qu'on se prend souvent, à la lecture, à imaginer un concept de héros aussitôt détrôné à la page suivante par un autre. Digérer une telle somme prendra du temps, aux joueurs comme au meneur, et celui-ci ferait bien de limiter la lecture des chapitres géographiques (notamment) s'il souhaite garder pour les séances de jeu les découvertes des grands méchants. Impossible ici ne serait-ce que de lister les chapitres. Sachez juste que le livre contient tout ce qu'il faut pour jouer et que la vraie question est de savoir si vous apprécierez ce monde, un peu trop gros, où la portée des actions des joueurs n'est pas considérable, sauf si vous versez dans des activités du genre fritage de dieux. Le contexte n'est pas si original que ça, ce n'est pas une œuvre poétique, mais ce n'est pas ce qu'on lui demande, et on s'y amuse bien. Tant qu'il y a de la bière naine et des xp au bout du chemin... Si vous achetez vos mondes de campagne au poids, pas d'hésitation, cette traduction réussie des Royaumes Oubliés sera votre lecture de l'été.







Cyril Parle-Avec-Le-Ventre



Les Royaumes Oubliés
Supplément en français pour D&D3
Édité par Spellbooks
49 Euros
Disponible



Guide de l'Orient





Guide de l'Orient
Supplément en français pour D&D3
Édité par Spellbooks
44,50 Euros
Disponible

Oriental Adventures en VF !

Voici le supplément qu'il vous faut pour jouer des aventures dans un pseudo-Japon ou une pseudo-Chine med-fan, si le contexte vous attire mais que vous ne connaissez rien à la culture et que vous n'avez pas forcément envie de l'étudier dans le détail. Il y a d'abord les classes de personnages, les dons, les sorts, les objets magiques et les monstres exotiques, tout ce qu'il y a de plus fonctionnels. Ils vous permettent de bâtir le pan asiatique de votre monde de jeu. Si vous voulez profiter d'un décor de campagne tout fait, découvrez celui du jeu de rôles et de cartes du *Livre des Cinq Anneaux* (Rokugan), présenté ici. De nombreuses idées d'aventures permettent de lancer assez rapidement ses samouraï et ses moines tatoués dans l'Empire d'Émeraude, dont une grande carte est incluse avec le livre. La rigidité de la société rokugani oblige le meneur de jeu à faire un effort particulier pour donner aux PJ une raison de collaborer à long terme. Sinon vous risquez de voir certains joueurs, attirés par le côté fanatique du code du bushido, zigouiller (entre autres) les persos de leurs collègues pour un oui ou un non. La concurrence est rude sur le terrain des jeux au contexte asiatique. *D&D* n'est pas *Le Livre des Cinq Anneaux*, et vous savez ce qu'on dit sur les originaux et les copies... Les règles sont les mêmes que celles du *Manuel des Joueurs* : pas de scores élémentaires par exemple, mais un score de Souillure qui indique le degré de corruption de l'Outremonde au-delà de la Grande Muraille (ailleurs on appellerait ça de la darkessence). Le *Guide de l'Orient* survit à la comparaison avec la gamme orientale du Monde des Ténèbres : beaucoup moins riche en informations culturelles, il l'est beaucoup plus en informations pratiques. Rokugan vaut clairement le détour, mais n'est pas un passage obligé, et rien ne vous interdit de placer le continent au sud-ouest de la Flanesse ou de revenir au Kara-Tur du premier *Oriental Adventures.*





Cyril Pasteau

Deities and Demigods

Le *Deities and Demigods* s'est longtemps limité à un vulgaire bestiaire pour Gros Bills en chaleur. Soucieux de "faire évoluer" les mentalités, cette nouvelle édition passe "rapidement" sur les caractéristiques des dieux grecques, égyptiens, vikings et de Greyhawk pour se concentrer sur les conseils et outils indispensables à la création d'un panthéon. Classées par rang de puissance, les divinités héritent de dons, d'immunités et de pouvoirs qui dépassent de très loin ceux de leurs fidèles mortels. Mais pour combien de temps ? La sortie de l'*Epic Level Handbook* risque en effet de sérieusement changer la donne. Si vous craignez les débordements, de deux choses l'une, soit vous partez du principe qu'un dieu ne peut pas se réduire à une poignée de données chiffrées et vous ignorez le *Deities and Demigods*, soit vous réduisez son champ d'action à la seule création d'avatars.

Michaël Croitoriu



Deities and Demigods
Supplément en anglais
pour D&D3
Édité par Wizards of the Coast
42 Euros
Disponible

War & Monster





War & Monster
Deux suppléments en anglais
pour D&D3
Édité par AEG
24,50 & 30,50 Euros
Disponible



La choucroute c'est bien, ça cale ! Je sortais tout juste d'une période d'euphorie, je venais de terminer les suppléments *Cugel's companion* et *Capal* et c'est dans un état de douce béatitude que je m'attaquais à ces deux trucs. Au cours de ces suppléments vous aurez donc le plaisir de découvrir une foultitude de nouvelles classes de prestige, de nouveaux dons, de nouvelles compétences, de nouveaux objets magiques, de nouveaux sorts et de nouveaux nouveaux (excusez-moi, je crois que je m'emporte). Dans l'un de ces deux suppléments (je vous laisse deviner lequel, si vous ne trouvez pas vous pouvez postuler pour le Loft 3), vous apprendrez plein de trucs intéressants sur la vie sexuelle des harpies et des troglodytes. Dans l'autre, vous apprendrez que la guerre c'est pas bien mais que des fois ça soulage d'aller piller le voisin entre copains.

Pour être très honnête, tout n'est certainement pas à jeter. Ces deux suppléments sont émaillés d'informations intéressantes qui pourront très facilement s'intégrer au décor d'une campagne. Mais, si vous voulez faire de vos peuples monstrueux autre chose que de la chair à vorpale, ce supplément se contentera de vous montrer le chemin, il vous restera beaucoup à faire par la suite. Si vous vous intéressez à la guerre médiévale, vous trouverez quelques intéressants éléments de description mais pas de quoi fouetter un chat tout de même. En bref, les amateurs d'ambiance et de background historique trouveront probablement ces deux ouvrages quelque peu indigestes, mais ils sauront plaire aux plus techniciens d'entre vous.

Geoffrey Picard

Freeport, the City of Adventure



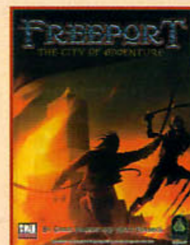


Depuis son apparition en août 2000, Freeport n'a cessé d'évoluer. Jusqu'ici développée au travers de scénarios mêlant donjons, intrigues urbaines et horreur à la sauce Cthulhu, cette cité portuaire bénéficie enfin d'un supplément à sa mesure. L'exposé qui passe rapidement sur l'histoire, la géographie et la société, s'attarde longuement sur chacun des huit quartiers de la cité, boutiques, PNJ et idées d'aventures à l'appui. Rien n'est laissé de côté, et surtout pas la Confrérie du Signe Jaune, l'Église de Yig et la succession de Milton Drac. Système d20 oblige, *Freeport, the City of Adventure* consacre quelques pages aux règles (armes à feu, drogues, dons, classes de prestige, etc.).



Malgré le côté assez classique de ce genre de suppléments, *Freeport, the City of Adventure* a l'énorme avantage de pouvoir s'intégrer dans n'importe quel univers med-fan.

Michaël Croitoriu





Freeport, the City of Adventure
Supplément en anglais pour D&D3
Édité par Green Ronin Publishing
36 Euros
Disponible

Coeur du Chaos



Quatrième et dernier volet de la campagne des *Pierres du Destin*, *Cœur du Chaos* vous présente les terribles événements qui menacent l'Empire et le Vieux monde dans son ensemble. Les joueurs vont être embarqués dans des aventures toutes plus dangereuses les unes que les autres, afin de réparer l'erreur qu'ils ont commise dans les épisodes précédents (un chapitre de présentation vous permet en outre de mettre en scène ce supplément au cas où vous auriez raté les autres publications). Les joueurs vont rencontrer d'innombrables personnages, des mystérieux Chevaliers du Feuglacé aux adorateurs de Tzeentch, et affronter des périls sans nom. Il faut noter la présence de nouvelles magies basées sur les éléments, qui ajoutent une petite touche intéressante à l'ouvrage. Si vous possédez déjà les autres suppléments de la campagne, ruez-vous sur celui-ci, sinon vous savez quoi demander à vos joueurs !

Gaëtan Bothorel



Cœur du Chaos
Supplément en français pour Warhammer
Édité par Jeux Descartes
29 Euros
Disponible



Le violon de l'automne

Ce supplément pour *Agone* regroupe en fait deux parties distinctes. La première est une campagne qui va permettre à vos joueurs de rentrer petit à petit dans la vie mouvementée de Corébande, grand dramaturge et aventurier satyre de son état. Divisée en quatre actes, cette grande enquête est assez ambitieuse, car elle permet aux PJ avisés de trouver le moyen de se rendre sur l'île de l'Automne, avec comme but ultime le mausolée où repose les Muses ! Parfois dirigiste, cette campagne laisse pas mal de boulot de préparation à l'Éminence Grise, et aux joueurs d'ailleurs, qui devront utiliser autant leurs neurones que leur Flamme.
La deuxième partie est le nécessaire corollaire du *Codex les Automnins* : elle présente plus en détail l'île de l'Automne et les secrets de ses habitants. Mais tout en filigrane, les auteurs ont donné des pistes pour jouer une campagne sur l'île, en continuité de la première partie notamment. Dommage que l'on n'ait que des pistes et pas un vrai scénario. À noter le dernier *opus* du cycle de nouvelles qui débutent traditionnellement tous les ouvrages de la gamme : une terrible nouvelle vous y attend !

Pierre-Alexandre Vigor



Le violon de l'automne
Supplément en français pour Agone
Édité par Multisim
26,50 Euros
Disponible



Chroniques germaniques



Chroniques germaniques
Supplément en français pour Hawkmoon
Édité par Oriflam
30 Euros
Disponible



Cette campagne pour *Hawkmoon* prend place avant la conquête grand-bretonne et permet de faire vivre à vos joueurs une quête épique et haute en couleur dans une Germanie assez fun. Les joueurs vont être entraînés dans une quête qui va les faire voyager dans toute la Germanie et rencontrer toutes sortes de PNJ tous plus bizarres les uns que les autres. Ils vont prendre de grands risques pour trouver une chevalière convoitée par les étranges Chevaliers Génétiques afin de percer un ancien mystère. Une bonne connaissance de la Germanie est indispensable à la réalisation de cette campagne et l'Atlas Germanique se révèle fort utile à ce niveau-là. Si vous souhaitez entraîner vos joueurs dans un décor encore vierge de la domination grand-bretonne, ces chroniques vous fournissent un bon décor de jeu et se révèlent suffisamment riches pour cela. Amateurs de quêtes épiques, ce supplément est fait pour vous !

Gaëtan Bothorel

Cugel's Compendium



Une bonne grosse baffe dans ta face ! Cette petite critique sans prétention est destinée à mes potes de *Tribe 8* et autres *Sla Industries*, les autres n'auront qu'à lire la critique de Capal dans ce même numéro pour savoir ce que je pense d'eux. Des ovnis comme *Dying Earth* on n'en rencontre que rarement. Et bien, des suppléments comme ce compagnon, c'est encore plus exceptionnel. En 70 pages, vous ne trouverez que des objets magiques, des nouveaux sortilèges et des nouvelles règles de compétences. Pour n'importe quel autre jeu, un tel supplément n'aurait été qu'un amas sans saveur d'épées +12, de supers pouvoirs ou de règles de combat insipides. En l'occurrence, au fil de ma lecture de ce supplément comme il en existe peu (ou comme il n'en existe pas), je me suis surpris à passer mon temps à sourire et à penser à d'innombrables utilisations en jeu. Indispensable et incroyablement utile, ce supplément a en plus le bon goût de sortir en même temps que deux nouveaux numéros du fantastique prozine consacré à *Dying Earth*, *The Prismatic Spray*.

Geoffrey Picard

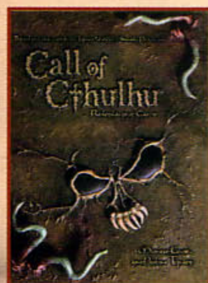


Cugel's Compendium
Supplément en anglais pour The Dying Earth
Édité par Pelgrane Press
20 Euros
Disponible



Call of Cthulhu D20

d20 system





Call of Cthulhu D20
Jeu de rôles en anglais
Édité par
Wizards of the Coast
44 Euros - Disponible

Ubiquité de Cthulhu ou mondialisation ?

C'est la question qu'on se pose en refermant ce magnifique ouvrage de Wizards. On se souvient du gâchis qu'avait été *Deadlands* D20 (sans le jeu de cartes). Alors *quid* de notre Grand Ancien préféré à la moulinette D20 ? Et bien le résultat est plutôt positif. Voyons pourquoi.

De la mécanique de l'horreur

Tout d'abord, pas de panique, on garde non seulement les compétences mais aussi la Santé Mentale. L'adaptation d'un système à l'autre a été prévue (même celle basée sur des compétences de combat peut surprendre). Ensuite, il y a de nombreuses trouvailles comme la compétence de Concentration que tout Gardien des Arc… heu… *Game Master* (pardon), aura plaisir à utiliser lors d'opération un peu stressante (fil bleu, fil rouge ?). Bon, moi j'ai du mal à comprendre l'intérêt de *Gather Information*, *Research*, *Search* et *Spot* qui auraient pu être regroupés. De même, les pouvoirs psychiques me semblent de peu d'intérêt.

De la matière ?

Alors, n'est-ce qu'un calque du jeu de base sur le D20 ? Non, cette version est différente. Elle est plus proche de *Chill* (pour ceux qui connaissent) que du jeu de base. On y évoque l'effet des drogues, de la faim, les armes y sont décrites en détail mais par contre les grimoires occultes sont minorés et les objets magiques peu nombreux (comparés aux sorts trop *D&D3* dans l'âme). Jusqu'à la page 203, le Mythe est trop peu utilisé. C'est le dernier tiers qui aborde réellement le sujet avec force conseils, scénarios et analyse intelligente du Mythe. On se rend alors compte qu'un PJ et un Investigateur n'ont pas la même espérance de vie (le PJ semble plus résistant) mais que les gros morceaux (Dieux, vrais ou faux) sont eux aussi plus costauds. Bref, une mise à niveau et une analyse de l'univers assez novatrice. Que du bon. Mais…

Mais…

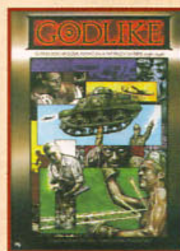
Je suis un (déjà ?) vieux ronchon. Malgré tout le bien que je pense du système D20 et de cette édition, je vais probablement rester au système Chaosium, plus simple pour l'initiation. Par contre, il y a tellement d'idées novatrices à piocher dans cette variante qu'il est probable que je l'utilise comme source d'inspiration plus qu'à son tour. À vous de faire votre choix, les deux versions sont très bien.



Benoît Attinost

Godlike







Godlike
Jeu de rôles en anglais
Édité par
Hobgoblynn Press
49 Euros - Disponible

Depuis le temps que j'attendais le nouveau jouet de Detwiller (*Delta Green*) et Stolze (*U.A.*) ! Le propos de *Godlike* est de faire incarner à vos joueurs des "Talents", des super-héros aux pouvoirs aussi hallucinants qu'inexplicables, qui sont apparus partout dans le monde et qui ont été envoyés sur les champs de bataille durant la Seconde Guerre Mondiale. Les pouvoirs de ces hommes transcendent la réalité (téléportation, *rocketter*, transformation…). Mais aussi "*godlike*" qu'ils soient, ces héros restent des hommes et leurs actions n'ont que peu d'effet sur un conflit mondial de cette ampleur. C'est le paradoxe glauquisant de ce jeu, qui ne plaira qu'aux amateurs de jeu de super-héros ET de guerre. Cet aspect de l'univers reste prédominant (avec 150 pages décrivant la WWII presque jour pour jour, 200 stats d'armes,etc.) et lui donne toute son originalité. Le système de jeu est exceptionnel, basé sur la notion de "séries" de nombres tirés aux dés, doublant ainsi les paramètres habituels : l'étendue de la série (double, triple, etc) et le degrés de celle-ci (le nombre qui est sorti en série) . Bref, *Godlike* est un must, à côté duquel il serait dommage de passer…

7.7

Codex des Ar-Kaïm

Bon. Heureusement qu'il n'y a que des Nephilim, des Sélenim et des Ar-Kaïm, parce que là, je commence vraiment à fatiguer un brin. Y'a pas à dire, c'est riche. Parfois c'est même étouffant. L'architecture de l'ensemble est identique aux deux autres *Codex*, au point qu'on a parfois l'impression d'un simple copier/coller. Vous aurez donc de quoi étoffer votre Ar-Kaïm, même si, contrairement aux précédents, j'ai du mal à comprendre l'intérêt de certains chapitres (je pense précisément à la Voie intérieure). On a l'impression que l'essentiel d'une séance de jeu se fait avec un joueur et un meneur (et pas un groupe). Pourtant, les petits nouveaux apportent une réelle jeunesse et une fraîcheur bienvenue. Il y a moins de Majuscules, plus de vie, même si certaines tournures alambiquées apparaissent toujours ici et là (chassez le naturel…). J'attends à présent de quoi animer un peu tout ce petit monde (*Al-Mugawir*), persuadé qu'une bonne aventure vaut toujours mieux que de longs discours.

Benoît Attinost



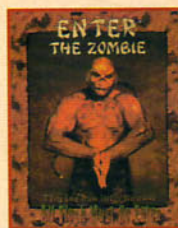
Codex des Ar-Kaïm
Supplément en français pour Nephilim : Révélation
Édité par Multisim
23,50 Euros - Disponible



Enter the zombie

Vous êtes fan furieux de Bruce Lee et de Jackie Chan, tout autant que de George Romero et de Lucio Fulci, mais désespériez qu'un jeu de rôles ne parvienne un jour à rassembler ces influences quelque peu disparates ? Ne cherchez plus, le premier supplément à *All Flesh Must Be Eaten*, le plus mort-vivant des jeux d'horreur, est fait pour vous ! *Enter the Zombie* poursuit dans la voie tracée par le livre de base, à savoir la récupération de classiques du cinéma de série B et Z, à la différence près que cette fois-ci, les auteurs osent une fusion entre films de zombies et d'arts martiaux. Au sommaire, un gros tiers de technique, pour tout savoir sur le kung fu, le gun fu, les armes exotiques, ainsi que sur la création d'humains et de zombies qui savent s'en servir. Pour le reste, quatre décors de campagnes avec idées de scénarios, dont les deux premiers (Hong Kong et San Francisco en pleine guerre des gangs) sont sans conteste les plus riches. L'ensemble, jouissif au possible, constitue un excellent supplément.
Très chaudement recommandé !

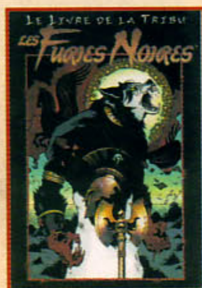
Johan Scipion (jscipion@free.fr)





Enter the zombie
Supplément en anglais pour All Flesh Must Be Eaten
Édité par Eden studios
24,50 Euros
Disponible

Les Furies Noires





Les Furies Noires
Supplément en français pour Loup-Garou : L'Apocalypse
Édité par Hexagonal
23 Euros
Disponible

Il y a quelques mois (souvenez-vous, c'était dans Backstab 33), je vous parlais de l'édition révisée du *Tribebook Black Furies.* Le voici aujourd'hui traduit dans la langue de Molière, ce qui permet aux joueurs et aux meneurs les moins anglophones un accès direct à une masse considérable d'informations concernant cette tribu matriarcale et féministe. On trouve de tout (ou presque) dans ce supplément, et notamment de la mythologie, de l'histoire et de la sociologie. Bien que présenté de manière subjective, c'est-à-dire comme l'enseignement d'une ancienne à une novice, l'ensemble permet cependant de se faire une idée très précise de la manière dont les Furies Noires pensent et vivent le Monde des Ténèbres. Bien entendu, il y a également un gros chapitre technique, qui détaille dons, rites, totems et fétiches, le tout encadré par une nouvelle et une série de personnages clefs en main. Au-delà de la simple actualisation, voici un livre des tribus qui mérite amplement qu'on le dise "révisé".

Johan Scipion (jscipion@free.fr)

Les seigneurs des mondes connus

Et merde ! Dire que je vais devoir faire l'éloge de la noblesse… Ce premier supplément à la version française de *Fading Suns* vient vous dévoiler les secrets des grandes maisons nobles de l'Empire. Tout au long de 140 pages denses et agréablement illustrées, vous trouverez tout ce qu'il faut pour ravir les amateurs du jeu : background à foison, descriptions de planètes, données techniques (nouvelles capacités, méthodes de combat, matériel…), idées de scénarios en veux-tu en voilà…

Les seigneurs des mondes connus est de ces suppléments rares que l'on peut considérer comme indispensables à un jeu de base. Je regrette toutefois qu'un scénario original n'ait pas été rajouté par Multisim (qui a tout de même fait l'effort de nous fournir en annexe quelques articles traduits qui n'étaient pas présents dans la v.o.). Quoi qu'il en soit, ce supplément est un bijou dont nul meneur ou joueur ne devrait pouvoir se passer.

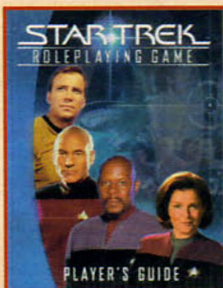
Geoffrey Picard



Les seigneurs des mondes connus
Supplément en français pour Fading Suns
Édité par Multisim
26,50 Euros
Disponible



Star Trek Player's Guide



Star Trek Player's Guide
Jeu de rôles en anglais
Édité par Decipher
30 Euros
Disponible



Après un rapide séjour chez WotC, l'équipe de Last Unicorn Games lance un nouveau jeu de rôles *Star Trek* chez Decipher. Premier



ouvrage en date, le *Player's Guide* s'affranchit d'entrée d'un des principaux défauts des précédentes éditions. Plus besoin d'incarner des officiers de Starfleet, les personnages peuvent désormais être des marchands ferengi, des diplomates cardassiens ou des membres du Maquis. Le système de jeu reprend quant à lui certains aspects de l'Icon System (d6, niveaux de blessure, renom, courage, *tours of duty*) et d'autres inspirés du système d20 (CA, jets de sauvegarde, dons, classes de prestige) ; mais plutôt que de quantifier la progression des personnages en niveaux, à chaque fois que les joueurs accumulent 1000 XP ils choisissent dans une liste les aspects qu'ils veulent améliorer (caractéristiques, compétences, etc.). La place me manque pour vous dire tout le bien que je pense de ce jeu, malgré la feuille de personnage difficile à photocopier et l'impossibilité de jouer un romulien.



Michaël Croitoriu

Au-delà du Voile

For your eyes only



Fleuron de l'horreur ludique, *Kult* est un jeu à secrets, qui donne toute sa mesure dès lors qu'il est joué dans une perspective initiatique. Quel plaisir pour le meneur que de lever progressivement ce voile que les personnages, dans leur bienheureuse cécité, prenaient pour la réalité, mais qui se révèle n'être qu'une cruelle illusion. C'est donc très intelligemment que le 7ème Cercle a décidé de scinder cette troisième édition en deux volumes. D'un côté *Rumeurs*, qui ne contenait que les informations librement accessibles aux joueurs, et de l'autre *Au-delà du Voile*, strictement réservé aux meneurs puisqu'il détaille le background du jeu.

Lord of Illusion



Évidemment, ceux qui connaissent la précédente édition française de *Kult*, celle publiée au milieu des années quatre-vingt-dix par Ludis, voudront savoir quelles sont les différences avec celle du 7ème Cercle. La principale tient tout simplement au fait que *Rumeurs* et *Au-delà du Voile* traduisent très précisément la seconde édition américaine, celle de Target Games, ce qui constitue une nuance subtile, mais cependant sensible. En particulier, on trouve au sommaire de ce guide du meneur (et c'est une innovation bienvenue par rapport au livre de base de chez Ludis), un chapitre entier consacré à la magie, qui, en attendant le supplément qui lui sera spécialement dédié, donne déjà un aperçu très complet du sujet. Au rayon des heureuses surprises également, la traduction intégrale du chapitre sur la Passion, sévèrement amputé dans l'édition Ludis. On notera également l'adjonction d'un arbre séfirotique, qui illustre avec un indéniable à-propos les multiples références kabbalistiques du jeu.

Reality is a lie

Au-delà du Voile s'est fait désirer (trop sans doute), mais, et c'est finalement l'essentiel, tient ses promesses. Pour la suite, le 7ème Cercle annonce un suivi régulier de la gamme. C'est donc avec une impatience non dissimulée qu'on attend l'écran (imminent, nous dit-on) et le supplément magie (inédit en français). Rien que du bonheur en somme...



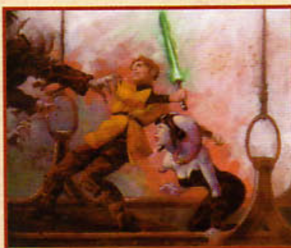
Johan Scipion (jscipion@free.fr)





Au-delà du Voile
Livre du meneur en français pour Kult
Édité par le 7ème Cercle
Prix non communiqué
Disponible

New Jedi Order Sourcebook



Garanti sans kitch ! Les vieux suppléments D6 et même le début de la gamme D20 regorgent d'illustrations d'un genre qui aurait dû disparaître avant ma naissance. Ici, c'est un feu d'artifice ! Magnifiquement illustré donc, ce livre permet aux rôlistes de participer aux événements (cataclysmiques comme il se doit) qui marquent les romans sur le nouvel ordre Jedi de l'ami Luc Marcheciel. Au programme, une invasion extraterrestre après laquelle *"rien ne sera plus comme avant"*. Il y a beaucoup de bonnes idées, et définitivement de quoi satisfaire le meneur de jeu en quête d'un cadre de campagne. Les méchants sont très méchants et les gentils très... gris. C'est l'après-Guerre des Étoiles, avec ses repères moraux faussés, ses jeunes Jedi très tentés et ses héros qui continuent de sauver le monde après l'âge de la retraite. Mais les aberrations propres au monde space-op à trois balles sont toujours là (on a l'impression que la galaxie compte une centaine de systèmes importants à tout casser). Mon conseil : explosez l'histoire, virez jeunes premiers et vieux débris, et à fond les manettes !

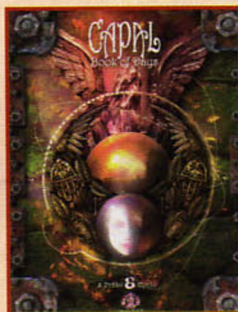
Cyril Pasteau





New Jedi Order Sourcebook
Supplément en anglais pour Star Wars
Édité par Wizards of the Coast
32 Euros
Disponible

Capal





Capal
Supplément en anglais pour Tribe 8
Édité par Dream Pod 9
24,50 Euros
Disponible

Salut les censuré ! J'en ai marre de dire que les suppléments *Tribe 8* sont bien, pour finir par constater que ce jeu n'est soutenu que par une dizaine de rêveurs français qui, de toute façon, se rueront sur ce dernier *opus* inégalable d'une gamme inégalée quoi que je puisse en dire. Quant aux autres (là je sens que mon vénéré rédac chef commence à flipper et s'apprête à faire usage de son effaceur magique), plutôt que de vous vautrer dans votre censuré crasse, plutôt que de jouer des barbares crotteux violant chèvres, vaches et paysannes, plutôt que de vous censuré en vous prenant pour un prince vampire trop balaise, plutôt que de vous satisfaire de jeux qui sont aux jeux de rôles ce que *Loft Story* est à la télé, Gérard de Villiers à la littérature et Le Pen à la démocratie, vous feriez bien de jeter un petit coup d'œil à *Tribe 8*. Avec un peu de pot, cela pourrait même réveiller une connexion neuronale dans votre cervelle...

Geoffrey Picard

Captain Park's Imaginary Polar Expedition





Captain Park's Imaginary Polar Expedition
Jeu de plateau en anglais
Édité par Cheapass Games
9 Euros
Disponible

Angleterre, XIXe siècle, le Capitaine Park est revenu à Londres après une expédition en Antarctique, ramenant avec lui toutes sortes d'objets, de photographies et d'anecdotes, MAIS... Mais en fait le Capitaine Park est un imposteur ! Il n'a jamais exploré que les boutiques des antiquaires londoniens ! À leur tour, chacun des joueurs essaie de monter des expos bidons d'explorations encore plus bidons, qu'ils auraient faites aux quatre coins du monde. Mais alors que les joueurs se déplacent dans Londres pour amasser des curiosités, le Capitaine Park veille au grain et se met à leur recherche pour les démasquer. Basé sur un thème génial, le dernier Cheapass Games est facile à prendre en main et vous permettra de réunir de 3 à 7 joueurs pour un délire qui durera environ une heure. Seul le système de décompte des points de victoire est un peu lourd, et il sera judicieux de le confier au joueur le plus expérimenté. Avec son parfum de *Scotland Yard* inversé, ce jeu riche en rebondissements est à essayer illico...

7.7

Car Wars

Tout le monde se souvient du meilleur jeu de bagnoles du monde. Il avait pris à la fois un grand coup de pied dans les portières à cause de *Magic* et un grand coup de masse sur le capot de la part des concepteurs du jeu qui avaient pris soin de le rendre terriblement compliqué et inadapté au marché actuel. Mais *Car Wars* revient, en plus grand et en bien plus simple. L'échelle est désormais celle des voitures de votre petit frère (genre Hot-Wheels©) et il n'y a plus aucun plateau. On joue sur la table avec une grande clef de mouvement qui contient tout ce qui est nécessaire pour jouer (table des modificateurs de tir et table de contrôle) et on se marre bien. La gestion du déplacement est plus souple et la vitesse de jeu donne une grande impression de vitesse, ce qui manquait au jeu original. Le réalisme n'est pas mis à l'écart avec des règles de combat très similaires aux anciennes et une règle de feu inédite (très GW dans l'âme) très ludique. Un très bon produit : à acheter absolument.

Croc





Car Wars
Jeu de plateau avec figurines
Édité par Steve Jackson Games
7,50 Euros
Disponible





Dungeon Siege

Que se passe-t-il lorsqu'un mal puissant, enfoui depuis plusieurs siècles au fin fond de l'histoire d'un pays, remonte brusquement à la surface ?

Eh bien, comme d'habitude, cela tombe sur notre pauvre paysan légèrement attardé qui ne désirait surtout pas que le destin du monde soit placé entre ses mains. Alors que vous êtes en train de retourner la terre de votre champ, votre vieux voisin vient mourir dans vos bras en vous confiant une mission de la plus haute importance. C'est donc à la binette et à la fourche que vous repoussez les premiers assauts des créatures qui ont assassiné votre ami. Dès le début du jeu, vous devrez faire un choix pour l'orientation de votre personnage. Le système d'expérience est quelque peu différent des autres jeux du même acabit ; plus vous utilisez une compétence, plus vous progressez dans celle-ci. Cela change des points à repartir à chaque passage de niveau et évite les incohérences du genre "je monte mon niveau en arc alors que je n'ai utilisé que mon épée depuis le début". Vous aurez donc le choix de vous spécialiser en combat au corps à corps, à distance ou dans la magie. Vous pouvez aussi alterner les armes avec lesquelles vous combattez pour devenir plus polyvalent, bien que je vous le déconseille. Vu que vous pouvez gérer jusqu'à huit personnages dans votre équipe, ces derniers seront là pour compenser vos lacunes dans tel ou tel domaine. Ainsi vous pourrez enchaîner les stratégies habituelles de groupe : balancer les tanks devant, laisser les archers, les prêtres et les magots loin derrière en soutien. Bien entendu, cette technique pourrait être déstabilisée si des monstres arrivaient à contourner votre ligne d'assaut et s'amusaient à titiller vos personnages les moins résistants de leurs crocs. Et croyez-moi, ils le feront sans hésiter. Préparez-vous à en prendre plein les mirettes au niveau du graphisme. C'est beau, c'est varié, on peut zoomer, dézoomer, tourner autour de chacun des personnages. Il faut tout de même un petit temps d'adaptation pour choisir la vue la plus appropriée au bon moment. Le truc le plus impressionnant du jeu est le fait de ne pas avoir de chargement entre les différentes zones du jeu. Vous rentrez dans un labyrinthe, vous l'explorez et vous en sortez de l'autre coté sans aucun temps de latence. Ça, c'est magnifique et cela mérite d'être souligné. L'impression d'un monde découpé en zones de petite taille disparaît au profit d'une plus grande immersion dans le jeu. Un défaut tout de même ; certaines arches de grande taille et les parties de forêts denses vous empêchent de voir vos personnages correctement et c'est embêtant de devoir trouver un angle de vue correct au beau milieu d'un combat. Le *gameplay* est très similaire à celui de *Diablo*. Vous traverserez les donjons à la recherche d'expérience et de nouveaux objets pour équiper vos personnages. Vous rencontrerez des tonnes de monstres qui veulent votre peau, parfois menés par un leader qui possède un plus grand nombre de points de vie, qui frappe plus fort et qui brille d'une couleur différente dans l'obscurité des salles que vous traverserez. D'autres boss de "fin de niveau" vous attendent pour vous faire morfler un peu plus. Vous devrez trouver des combinaisons d'attaques différentes pour chaque combat, trouver le bouton de pause dans la panique pour réorganiser vos actions et gérer votre stock de potions de soins. Les armes et les monstres spéciaux se voient affublés de suffixes avantageux comme "du Chaos" ou en "de la nuit noire" pour mettre en avant leur distinction avec le commun. Si on pousse la comparaison avec *Diablo*, *Dungeon Siege* l'emporte haut la main sur certains points. Mais on peut reprocher le manque de travail au niveau de l'immersion dans le jeu. Cela fait plus penser à un *Zelda* gentillet, plutôt qu'à un grand jeu d'aventures sombre et terrifiant comme a pu l'être *Diablo*. En conclusion, on peut dire que comparé à la concurrence du moment, *Dungeon Siege* est donc, de loin, le meilleur jeu du genre.

Philippe Lecomte















Dungeon Siege
Jeu de rôles micro
Pour PC
Édité par Microsoft
57 Euros
Disponible



Heroes of might and magic 4



La série des *Heroes* continue avec un quatrième épisode. Pour ceux qui ne connaîtraient pas ce jeu, voici les principes généraux : vous êtes à la tête d'une armée constituée de monstres dirigée par vos héros, qui deviennent de plus en plus puissants au fil des scénarios. Tout cela se passe sur une carte qui vous propose des ressources, des lieux spéciaux, des rencontres aléatoires, etc. Les créatures que vous avez à disposition ont plusieurs degrés d'efficacité et offrent des avantages tactiques différents. Bien sûr, plus les héros possèderont de créatures, plus ils seront en mesure de détruire les adversaires qui s'opposeront à eux. On distingue donc trois phases de jeu : l'exploration, la gestion des villes et de la production de monstres, et enfin le combat tactique. Ce nouvel épisode apporte son lot de nouveautés mais ne révolutionne pas le jeu en lui-même. Maintenant, les héros pourront participer au combat au milieu de leurs créatures plutôt que de rester en arrière. La magie a été revue à la baisse. Il n'est plus possible de gagner tous les combats à coups de nuée de météores puis de se téléporter jusqu'à l'adversaire suivant. La gestion des villes a légèrement changé ; vous serez obligés de choisir une orientation définitive pour la production au fur et à mesure de la partie. Un choix effectué vous donnera plusieurs autres solutions mais vous en enlèvera aussi. Si on en vient au jeu lui-même, le *gameplay* est loin d'être parfait. Il suffit de grouper plusieurs héros pour être quasi invincible. L'intelligence artificielle est l'une des pires que j'ai vues. L'ordinateur se contente de rester hors de votre vue et attend patiemment votre attaque dans son château. Il ne part pas reconquérir les ressources que vous lui avez prises, bien qu'elles ne soient pas protégées. Bref, à la fin de la campagne, l'ordinateur n'avait tenté qu'une seule et unique fois d'attaquer mon château. C'est donc en attendant le patch qui règlera ces terribles erreurs de production, que je dois noter cette "préversion finale" d'un jeu à gros potentiel.





Philippe Lecomte

Heroes of might and magic 4
Jeu vidéo - Pour PC
Édité par 3DO
55 Euros
Disponible





Command and Conquer : Renegade

Vous incarnez le capitaine Nick "Havoc" Parker, le commando armé jusqu'au dents. Vous êtes la force de frappe du GDI, organisation internationale chargée de mettre un peu d'ordre dans le monde et de stopper la montée du terrorisme. Vous luttez contre la fraternité de NOD qui sème la terreur partout où elle passe, menée par son leader charismatique, Kane. Voilà un peu la situation dans laquelle vous vous trouvez en 2020, au beau milieu de ce conflit. Pour commencer, il ne faut pas confondre ce jeu avec ceux de la gamme *"Command and Conquer"*. C'est bien un *quake-counter-unreal-like* que nous avons là, et non pas un jeu de stratégie temps réel. Cette précision faite, on peut dire que le background a été respecté. Vous retrouverez l'ensemble des armes, des véhicules et des bâtiments modélisés au détail près. Certaines des cartes sont gigantesques et utilisent des minis chargements pour le passage entre les différentes zones. Le moteur graphique de ce jeu est le premier réalisé par Westwood, on peut le décrire en quelques mots : très simple et assez efficace sur les vues extérieures. On peut aussi dire qu'il souffre d'un retard énorme sur ses rivaux quand on voit les premières vidéos d'*Unreal 2* ou de *Quake 4*. L'intelligence artificielle a encore été mise de côté pour ce jeu. Les soldats adverses courent vers vous en ligne droite dès qu'ils vous aperçoivent, bien que vous pointiez un énorme bazooka sur eux. Les PNJ alliés se baladent devant vous à découvert alors que vous êtes en train de vous cacher et de tirer au lance-grenades. Il y a aussi un problème d'équilibrage des armes : le fusil d'assaut est tellement précis et meurtrier que c'est de loin la meilleure arme du jeu. Résultat : les autres armes deviennent inutiles. Un des côtés fun du jeu est le fait de pouvoir utiliser les véhicules. Pourquoi gâcher ses munitions sur ses adversaires alors que leur rouler dessus avec les chenilles de mon tank est une chose facile ? Ce jeu est donc destiné à ceux qui préfèrent le jeu orienté *shoot-them-up*, où c'est le nombre de clics de bouton de souris à la minute qui comptent plus que le placement et la stratégie. En gros, un bon défouloir à gros bœufs.







Philippe Lecomte

Command and Conquer : Renegade
Jeu vidéo - Pour PC
Édité par Electronic Arts - Westwood
58 Euros
Disponible





CALENDRIER GN

5-7 juillet 2002 - Parthenay (79)
Chair et Pierre, GN contemporain fiction organisé par Mondes Parallèles.
Contact : Eric Collet, Tél. 06 68 38 90 40
@ : ercollet@wanadoo.fr
Web : www.mondesparalleles.com

5-7 juillet 2002 - Langon (35)
Warhammer, GN médiéval fantastique organisé par Risques et Périls.
Contact : Mickael Cherel Tél. 02 99 42 48 09 (Rép.)
@ : troll.manu@oreka.com

5-7 juillet 2002 - Grenoble (38)
Paradox Chapitre 1, GN de Science Fiction organisé par Les Deux Tours.
Contacts : @ : swan.l2t@free.fr
Web : www.les-2-tours.com et http://paradox.les-2-tours.com.

6-7 juillet 2002 - Butte de Thil (21)
Lueurs d'espoir sur le vieux monde, GN Warhammer, organisé par Mémoire des ducs.
Contact : Rémi Lamouroux, Tél. : 06 74 58 61 97
@ : remi.lamouroux@free.fr
Nicolas Boularand, Tél. : 03 80 70 18 58 Soir avant 22h
memoire_des_ducs@yahoo.fr

6-7 juillet 2002 - Lasnicourt (02)
Le Traité de Paye, GN celtique fantastique organisé par Celtiana.
Contact : Vincent Misset, Tél. : 01 69 24 04 37 (soir) / 06 60 78 04 37
@ : msdeck@wanadoo.fr
Web : www.celtiana.fr.st

12-14 juillet 2002 - Annemasse (74)
L'Aube des Esprits, GN médiéval fantastique, organisé par Lémandragore.
Contact : Robin Dunoyer-Disly, Tél. 04 50 92 52 12
@ : arcaen@wanadoo.fr
Web : www.lemandragore.fr.st

13-14 juillet 2002 - Saint-Michel (Belgique)
Cernunos, GN médiéval fantastique, organisé par Cerf asbl.
Contact : Laurent Rasquinet, Tél. : 085/84 29 17 Soir / 0477/34 36 03
@ : asblcerf@skynet.be
Web : users.skynet.be/asblcerf

19-21 juillet 2002 - Bordeaux (33)
Le Bagne de Crystal, GN médiéval fantastique, organisé par La confrérie de Crystal.
Contact : Manu Meunier, Tél. : 05 56 85 09 46
@ : gncrystal@free.fr
Web : gncrystal.free.fr

26-28 juillet 2002 - St Astier (24)
L'éveil, GN médiéval fantastique, organisé par Avalon.
Contact : Miguel Wetter, Tél. : 05 53 05 15 43 (Repas)
@ : yekmigmig@aol.com

Tous les détails et tous les GN sur www.fedegn.org et www.grandeur-nature.org

CALENDRIER JDR

27-28 juillet 2002 - La Garde (83)
3ème édition des Tisseurs de Rêves. Tournois de jeux de rôles et de Warhammer-le jeu de bataille.
Concours de peinture sur figurines en temps limité. Samedi : D&D, Vampire, Cthulhu, L5A, Shadowrun.
Dimanche : Warhammer, Loup-Garou, Deadlands, 7ème Mer, R.A.S.
Contact : Les Tisseurs de Rêves
Tél. : 04 94 92 73 78 ou 06 15 88 23 83
@ : chocho_s@yahoo.fr

9 - 11 novembre 2002 - Nancy (54)
15ème édition des Joutes du Téméraire, l'une des plus grandes conventions françaises, organisée par l'ESSTIN. Tournois de jeux de rôles (Donjons & Dragons, Warhammer, l'Appel de Cthuhlu, Vampire...)
Jeux de figurines (Warhammer, confrontation...). Mais également des démonstrations de combats réels entre chevaliers, un concours de scénarios et un concours de dessin pour l'affiche des joutes.
Contact : @ : joutes@voila.fr

10 - 11 août 2002 - Namur (Belgique)
Édition des "24 Heures" du jeu 2002 (Cthulhu, D&D, Vampire) organisée par La Crypte.
Web : www.lacrypte.be
Contact : La Crypte
@ : la_crypte@yahoo.com

À l'improviste... Quenta Lewe !

Quenta Lewe c'était bien ! La seconde édition du "Festival des Légendes" s'est tenue les 20 et 21 avril à l'École d'Ingénieurs du Val-de-Loire à Blois, un cadre fort sympathique et très pratique pour jouer : les salles de classe pouvaient abriter efficacement deux parties chacune.



Cette convention mérite d'être mieux connue, car tout était si bien organisé qu'il y aurait facilement pu y avoir deux fois plus de monde. C'est parti pour l'inventaire à la Prévert... Il y avait des dizaines de terrains d'affrontement pour *Warhammer Battle* et *Confrontation* et une grande salle était consacrée aux jeux de figurines. Une autre était vouée aux jeux de plateau ou de société, et le néophyte pouvait découvrir moult petits jeux, l'initiation tourna à plein ! *Les Loups-Garous de Thierceleux* ont rencontré un franc succès mais ce fut aussi l'occasion d'un tournoi des *Colons de Katane* qui vit le triomphe de Stéphane Gabeteau, déjà vainqueur à *Warhammer* avec ses Nains du Chaos. Côté jeu de rôles, c'était *Vampire* qui était à l'honneur, avec un scénario créé pour la circonstance (où on jouait des gougoules) et un magnifique écran créé par une illustratrice prometteuse ! Saluons ici Raphaëlle Clement (PJ) et Laurent Couteur et Ludo (Conteurs) dont le style de jeu leur a valu la première place du tournoi des suceurs de sang. De même, bravo aux participants du concours de création de scénario : Jérémie Masfura (qui gagne un abonnement à *Backstab*) et Thomas Bousser. Les parties ont duré jusqu'au bout de la nuit et ce fut aussi pour certains l'occasion de découvrir *L'Appel de Cthulhu*, *Thoan* ou encore *Kult* (à la chandelle). Supposons que vous ayez eu quelques heures à perdre, un jeu vidéo de baston (*SoulCalibur*) était en accès libre, et des films (*Princesse Mononoké*, *Blood*, *X-Men*, *Conan le Barbare*...) étaient projetés à toute heure du jour et de la nuit. Tout ça sur grand écran. On ne peut que remercier les Faiseurs d'univers (fans de *Thoan*) de s'être déplacés parfois d'aussi loin que Marseille, les graphistes-dédicaceurs-fous du fanzine *Nekomix* pour la déco (bientôt dans les bacs, la BD *Alopias* de Badger), les jongleurs de feu blésois pour leur démonstration nocturne, les joueurs pour leur curiosité et surtout nos hôtes pour leur hospitalité. Les gaufres du soir, passe encore, mais le coup du paquet de croissants déposé à l'aube devant la porte de la salle où pioncent quelques joueurs après une folle nuit, je ne l'avais jamais vu. Si ça donne pas envie de revenir, ça, je ne vois pas ce qui pourrait le faire !

Voici les gagnants du concours Resident Evil du Backstab 38.
1 T-shirt : Pierre D. (75), Nadège B. (75), Louis R. (75), Laura B. (57), Cédric B. (95), Nicolas N. (95), Bongrand B. (87), Jeremy B. (59), Elodie T. (54), Philippe V. (27).
1 tapis de souris : Christophe C. (60), Hervé D. (77), Philippe L. (38), Monica L. (48), Nicolas E. (33), Valérie L. (62), Rémy C. (50), Damien W. (69), Serge C. (83), Anthony B. (13).
1 stylo : Séverine L. (75), Christophe M. (75), Émilie D. (25), Christophe R. (67), Adrien B. (88), David M. (19), Stéphane L. (44), Stéphane S. (75), Stephen S. (06), Baptiste B. (76).

Calendrier des manifestations ! backstab

Pour vous faire connaître et annoncer vos manifestations, envoyez une description précise aux fédérations en prenant soin de mentionner la date, l'adresse, le code postal, le programme, les activités proposées, le prix d'entrée et les numéros de téléphone, adresses postales et électroniques où les lecteurs pourront se renseigner.
Les jeux de rôles grandeur nature, murder parties et autres week-ends médievaux nécessitant généralement de s'inscrire plusieurs mois à l'avance, veillez à annoncer vos manifestations suffisamment longtemps à l'avance, de façon à ce que les lecteurs ne soient pas pris de court.

FÉDÉRATION BELGE

Calendrier des manifestations
c/o Bernard Baras, 67 rue Durieux
B-5001 Belgrade/Namur
Tél : (0032) 81-74-03-64 - fbjs@bigfoot.com

Les Fédérations



Calendrier des manifestations
c/o Laurent Barbero, 27 bis rue Vauvenargues
75018 PARIS
Tél : Laurent : 01 40 25 04 23
contactffjdr@club.voila.fr
http://www.ffjdr.org/ressources/calendrier/

Calendrier GN
16 rue les Linandes Vertes
95000 CERGY



Tél/fax : 01 30 75 01 64
secretariat@fedegn.org www.fedegn.org

Date limite de remise des annonces : le 30 juin 2002

Les Coupons Promo de

Le magazine des jeux de rôles backstab 39

Désormais, vous trouverez dans chaque numéro de votre magazine des coupons promotionnels. La technique est simple : vous munissez de ciseaux vos petits doigts potelés, vous découpez les p'tits carrés et vous allez les présenter aux gentils vendeurs des magasins de jeux participants. Vous aurez droit à des tas de réductions alléchantes. Chaque coupon ne peut être utilisé qu'une fois et les offres ne sont pas cumulables.



LE BAZAR DU BIZARRE
1 bis rue Loyale
45000 **Orléans**
bazardubizarre.com

Pour 3 BOOSTERS achetés
1 BOOSTER offert
sur les cartes L5R VF VO
(Valable du 1 juin au 30 juin 2002)
(sur présentation de ce coupon)
CARTE MAGIC, JDR, COMICS, CINE, CD, VIDEO, FANTASTIQUE, DERIVEE





1 Booster Mines of Moria offert sur présentation de ce bon



Jeux Mage'Inn
13, rue Jeanne d'Albret
64000 **Pau**
Tel : 05 59 98 83 91

Du 1er au 30 juin 2002,
par tranche de 25 EUR d'achat
sur les gammes Warhammer et Warhammer 40K
et sur présentation de ce coupon,
un bon d'achat de 5 EUR,
valable du 1er au 31 juillet 2002,
vous sera offert.

LE BAZAR DU BIZARRE
19 rue des Teinturiers
14000 **Caen**
bazardubizarre.com

Pour 3 BOOSTERS achetés
1 BOOSTER offert
sur les cartes L5R VF VO
(Valable du 1 juin au 30 juin 2002)
(sur présentation de ce coupon)
CARTE MAGIC, JDR, COMICS, CINE, CD, VIDEO, FANTASTIQUE, DERIVEE

Au Forum des Aigles



25, rue du Pila St Gely
(Quartier Corum)
34000 **Montpellier**
Tél : 04 67 60 89 43

Du 1er au 30 juin 2002,
par tranche de 25 EUR d'achat
sur les gammes Warhammer et Warhammer 40K
et sur présentation de ce coupon,
un bon d'achat de 5 EUR,
valable du 1er au 31 juillet 2002,
vous sera offert.



Jeux Mage'Inn
30 rue Pannecau
64100 **Bayonne**

Du 1er au 30 juin 2002,
par tranche de 25 EUR d'achat
sur les gammes Warhammer et Warhammer 40K
et sur présentation de ce coupon
un bon d'achat de 5 EUR,
valable du 1er au 31 juillet 2002
vous sera offert.



LE BAZAR DU BIZARRE
38 rue aux Ours
76000 **Rouen**
bazardubizarre.com

Pour 3 BOOSTERS achetés
1 BOOSTER offert
sur les cartes L5R VF VO
(Valable du 1 juin au 30 juin 2002)
(sur présentation de ce coupon)
CARTE MAGIC, JDR, COMICS, CINE, CD, VIDEO, FANTASTIQUE, DERIVEE



La Vouivre
Passage du Vieux Nîmes
7, rue des Marchands
30000 **Nîmes**
Tel : 04 66 76 20 04

Du 1er au 30 juin 2002,
par tranche de 25 EUR d'achat
sur les gammes Warhammer et Warhammer 40K
et sur présentation de ce coupon,
un bon d'achat de 5 EUR,
valable du 1er au 31 juillet 2002,
vous sera offert.

Destination Aventure
74 faubourg Lacapelle
82 000 **Montauban**
Tél : 05 63 91 42 18

-20 %
sur les figurines Action Figure McFarlane
sur présentation de ce coupon,
jusqu'au 15 juillet 2002



L'Entre Jeu
8, rue d'Alger
06000 **Nice**
Tél : 04 93 62 51 15
email : info@entrejeu.com

15 %*
de réduction sur les gammes
Mage Knight, Ronin, Lab et Demonworld
sur présentation de ce coupon
(jusqu'au 31 juillet 2002)
* offre non cumulable avec d'autres réductions



Jeux Mage'Inn
2, rue Hoche
34500 **Béziers**
Tel : 04 66 31 59 91

Du 1er au 30 juin 2002,
par tranche de 25 EUR d'achat
sur les gammes Warhammer et Warhammer 40K
et sur présentation de ce coupon,
un bon d'achat de 5 EUR,
valable du 1er au 31 juillet 2002,
vous sera offert.



SPOUTLINK
56, rue Ballestro
26100 **Romans**
Tél : 04 75 72 91 66
spoutlink@wanadoo.fr

JDR, Cartes (Magic...)
Wargames (Warhammer...), Figurines (Spawn...)

-30% sur Inquisitor Demonworld et Confrontation

-20% sur Mage Knight Rebelion Starter

jusqu'au 15 juillet 2002.
et sur présentation de ce bon

La Boîte à Jeux

20 rue Nationale
72000 Le Mans
Tel/Fax : 02 43 43 80 54
Email : boite.a.jeux@libertysurf.fr

-20%

sur la boîte de base Warhammer 40.000, sur présentation de ce coupon, jusqu'au 15 juillet 2002

FAËRIE

FAËRIE

Passage fleuri
109 rue de G. de Gaulle
78120 Rambouillet
Tél : 01 30 88 83 44

-20% sur les jeux de rôle L5R, JRTM, Shaan et Bloodlust
-15% sur les figurines Fenryll et Confrontation 1

offre valable sur présentation de ce coupon jusqu'à la fin du mois de juin, sauf livres parus depuis moins de six mois

METZ

34, rue du Grand Wad • 57000 Metz
Tél.: 03.87.18.42.08 • metz@caverne-du-gobelin.com

La Caverne du Gobelin



Offre JEUX DE PLATEAU
Bon d'achat de 5€
par tranche d'achat de 30€

Valable jusqu'au 30/06/02, sur présentation de ce bon dans le magasin de Metz. Offre non cumulable avec la carte de fidélité.

Sur présentation de ce coupon (valable jusqu'au 30/06/02), 20% de réduction pour l'achat d'un produit de la gamme Confrontation, jeux de société, Magic et jeux de rôle (hors carte de fidélité, promos en cours, articles sous la loi du livre). Valable également sur notre site web : www.philibertnet.com

Philibert

12 rue de la Grange,
67000 Strasbourg

aux Portes d'Avalon

30%
sur Demonworld*

36, rue Poullain Duparc 35 000 Rennes
tél : 02 99 79 55 23 - fax : 02 99 79 68 83

* offre non cumulable, valable jusqu'au 30 Mai 2002 au magasin sur présentation de ce coupon

STRASBOURG

17, rue des Moulins • 67000 Strasbourg
Tél.: 03.88.22.49.60 • strasbourg@caverne-du-gobelin.co

La Caverne du Gobelin



Offre JEUX DE RÔLES
Bon d'achat de 3€
par tranche d'achat de 20€

Valable jusqu'au 30/06/02, sur présentation de ce bon dans le magasin de Strasbourg. Offre non cumulable avec la carte de fidélité.



Le Temple du Jeu

8 rue de l'Héronnière
44000 Nantes
Tél : 02 51 84 05 05
www.letempledujeu.com

-20%

sur les figurines Confrontation de Rackham

sur présentation de ce coupon, (offre non cumulable, valable jusqu'au 15/08/2002 dans la limite des stocks disponibles, en magasin uniquement)



LA GUILDE DES JEUX

31 rue Dussoubs 75002 Paris
M° Réaumur-Sébastopol

UNE NUIT JEUX DE RÔLES GRATUITE
pour un achat de 15 euros dans le magasin

offre valable sur présentation du coupon et jusqu'au 15/07/02



Jeux Descartes

6 rue Meissonier
75017 Paris
Tél : 01 42 27 50 09

Jusqu'au 24 Juillet 2002 sur présentation de ce coupon

30 % de réduction sur la gamme DISKWARS en anglais



LE BAZAR DU BIZARRE

8 parvis de St Maur
94100 St Maur des Fossés
Tel : 01 55 97 40 98
RER A St Maur Créteil
bazardubizarre.com

3 BOOSTERS de cartes L5R achetés = 1 BOOSTER offert

(Valable jusqu'à fin juin 2002)
(sur présentation de ce coupon)
CARTE MAGIC, JDR, COMICS, CINE, CD, VIDEO, FANTASTIQUE, DERIVEE

NANCY

10, rue de la Monnaie • 54000 Nancy
Tel. : 03.83.32.25.06 • nancy@caverne-du-gobelin.com

La Caverne du Gobelin



Offre JEUX DE FIGURINES
Bon d'achat de 5€
par tranche d'achat de 40€
(sauf Games Workshop)

Valable jusqu'au 30/06/02, sur présentation de ce bon dans le magasin



Jeux Descartes

39 boulevard Pasteur
75015 Paris
Tél : 01 47 34 25 14

Remise de 20 % sur la gamme L'APPEL DE CTHULHU (hors nouveauté de moins de 6 mois)

Jusqu'au 15 Juillet 2002 sur présentation de ce coupon

Grand Concours avec

le magazine des jeux de rôles backstab

Microsoft®

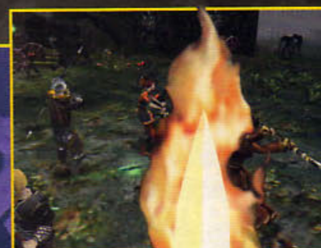


Fans de jeu de rôles,
découvrez l'univers riche et vaste de Dungeon Siege :
faites face aux hordes du chaos qui engendrent terreur et désolation partout où elles passent...
Partez en quête avec votre groupe de personnages, faites-en une troupe d'élite, prête à en découdre !
Pour avoir une chance de découvrir les graphismes et les effets 3D époustouflants de ce jeu, il vous suffit de répondre à la question suivante et de nous renvoyer avant le 30 juin 2002, la réponse sur le bon ci-dessous, après l'avoir découpé, photocopié ou recopié.
Envoyez votre pli à l'adresse suivante :



Backstab
Concours Dungeon Siege
39A rue de la Grange aux Belles
75010 Paris FRANCE









À gagner :

1er lot : **1 Carte Vidéo G-Force 4 TI 4600 128 mo**

2e au 9e lot : **1 jeu Dungeon Siege**

10e au 19e lot : **1 T-Shirt Dungeon Siege**

Question :
qui est le créateur de Dungeon Siege ?

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : ....
Ville : ....
Tél. (facultatif) : ....
Âge : ....
Réponse : ....

le magazine des jeux de rôles backstab



Gas Powered Games

Microsoft®

